TU REVISTA DE MANGA

NEKO

24

390 PTAS.

SALÓN DEL MANGA

DR. SLUMP

EL FINAL DE ALITA

EL NUEVO GHOST IN THE SHELL

RUIN•EXPLORER

NOTICIAS - TANKOUBON - MULTIMEDIA - EL RINCÓN DEL LECTOR - ANIMANÍA

ARTE·9

PLANETA MANGA

Hilarión Eslava, 56
28015 Madrid
Tel/Fax: (91) 543 23 43

Doctor Esquerdo, 6
28028 Madrid
Tel/Fax: (91) 402 96 08

Cruz, 37
28012 Madrid
Tel/Fax: (91) 532 47 14

EDITORIAL

Neko nº24 (Noviembre 1996) es una publicación mensual de Camaleón Ediciones. Para cualquier consulta, dirigirse a Via Layetana nº5, Át. 1ª, 08003 de Barcelona, o bien enviar e-mail a camaleon@lix. intercom.es. Portada realizada por Estudio Phoenix . Los © correspondientes a la ilustración de portada son los siguientes: *Ruin Explorers*, © Hobby Japan Comics; Pachún, © Ismael Ferrer/ Camaleón Ediciones. Coordinación, redacción, diseño y montaje: Estudio Phoenix. Colaboran en este número: Albert Agut, Ainoa Amperio, Alberto Cano, Javier Escajedo, Julio Ángel Escajedo, Ismael Ferrer, Álvaro López, Noriko Oba, Otaking, Enrique Pilón, Jaime Rodríguez y Armando Vila. Fotolitos: Dados 2 y Pasanau. Impresión: Tandemgraf. Depósito legal: B-11.991-94. Todas las imágenes reproducidas ostentan © de sus autores, agradecemos a todos su colaboración.

El Salón del Manga nos ha permitido sacar una conclusión interesante: las críticas hacia las revistas que se escucharon en el Salón no van dirigidas a *Neko*. Porque no copiamos textos de internet, nos leemos todo lo que reseñamos, hacemos la revista con ilusión y las editoriales no meten mano, ni por asomo, en nuestros contenidos. Vamos, que de todo lo que se comentaba de negativo sobre las revistas parece que no nos afecta casi ningún punto, excepto dos. Uno, que tenemos portada a color y una maqueta bonita. Y dos, la presencia de *Dragon Ball*, algo que asumimos y compartimos con productos como el *Kimagure*, el *Minami*, el *Kame* etc... ya que en todas estas revistas-fanzines, hemos publicado resúmenes y textos de *Dragon Ball*. Supongo que cuando se habla de gente que no publica textos del tema se deben referir a Oscar Valiente que mantuvo a *Dragon Ball* bastante alejado de su Otaku. Pero de todas maneras, nos ha hecho todavía más ilusión descubrir que la gente ha acogido positivamente los cambios del número anterior, siendo el *Neko* la revista más vendida, de largo, de todo el Salón del Manga. De verdad que ver que la gente te apoya y apoya tu trabajo es la mayor recompensa para todos los que luchamos por que Neko salga cada mes a la calle. Muchas gracias a todos por estar ahí.

La Redacción

LA "CONVENCIÓN" DEL MANGA
por Armando Vila 15

K. NAKATSURU Y Dr. SLUMP
por Enrique Pilón 21

DRAGON BALL
por Armando Vila 26

GAIA ILUSTRACIONES 28

MANMACHINE INTERFACE
por Ainoa Amperio 30

APOCALIPSIS El final de Alita
por Enrique Pilón 33

+ Adolf, Ruin Explorers, Seraphic Feather, El teatro cómico de A. Toriyama.

NOTICIAS ..... 4 AVANCES ..... 36 ANIMANIA 44
TANKOUBON ... 9 MULTIMEDIA ... 41 NUESTROS AUTORES .. 47

NOTICIAS

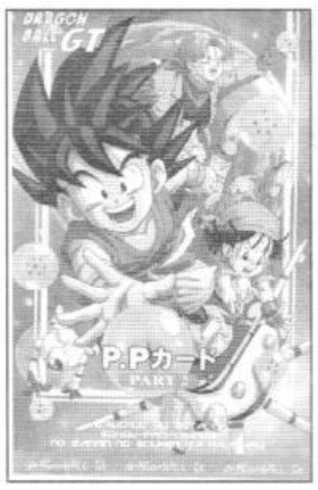
El año pasado, cuando ***Dragon Ball*** desembarcó en los Estados Unidos, los norteamericanos acogieron la serie con muy poco entusiasmo. Ahora vuelven a intentarlo con el mercado del vídeo como campo de batalla. Hace ya unos meses que las cintas están en las tiendas americanas y recopilan los capítulos de televisión de dos en dos. La versión es la misma que han utilizado para poderla sindicar, es decir, para poderla pasar por la tele americana sin problemas. De todas maneras la primera cinta, titulada ***Secret of the Dragon Ball***, no contenía capítulos de televisión sino ***La Leyenda del Dragón Shenron***, la primera película de *Dragon Ball*, estrenada en 1986. La historia giraba en torno a la primera búsqueda de las bolas y a la maldición del Rey Gurumes. Las siguientes cintas (dos de momento) se titulan ***Secret of the Dragon Ball*** y ***The Nimbus of Roshi*** (en serio) y sí llevan los capítulos de la tele. Edita **Kidmark/Funimation** a unos 13$.

Ediciones B se lanza a la edición de mangas. La revista ***Primera Línea*** está preparando un proyecto de **manga** de 24 páginas que se regalará, en una sola entrega, con un número de la revista. La elegida para dibujar el manga en cuestión será **Nuria Peris**. El guionista está por confirmar. Tampoco hay título momentaneamente pero el argumento tendrá como protagonista a una reportera para todo y seguramente será picantillo.

Kosuke Fujishima ha conseguido llevar su ***Ah! My Goddess*** hasta la entrega número **100**. El evento se ha producido en el número 12, de este año, de la revista ***Afternoon*** de **Kodansha**, uno de los buques insignia de la casa. Fujishima llega al centenar de capítulos con la serie en un espléndido momento de forma. El grafismo es cada vez más bonito y la historia consigue mantener el interés, sobre todo gracias al creciente carisma de sus protagonistas. Para celebrarlo, los chicos de *Afternoon* le han dedicado la portada y alguna página extra. A por otros cien.

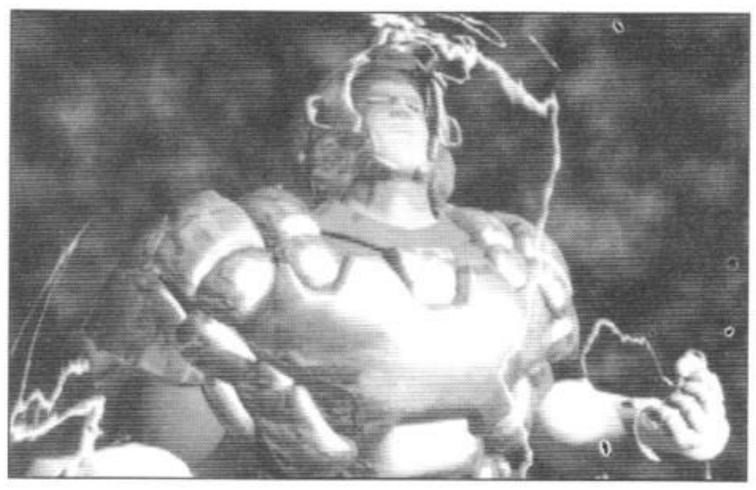
Ya había habido una experiencia extraña, un cd editado en España con una mezcla de temas de anime sin orden ni concierto. Pero ahora parece que va en serio: una empresa de Madrid, **Phonomusic-Distrimusic**, tiene prevista toda una serie de lanzamientos de CD´s de música de anime. Para ya mismo está previsto que salgan (si no lo han hecho ya) ***Video Girl*** primera parte y ***Natsumi Itsuko***. Más adelante saldrán ***Akira***, ***Record of Lodoss War*** partes uno y dos, ***You are Under Arrest***, ***Please Save my Earth***, ***Memories***, ***Record of Lodoss War*** parte tres y ***Video Girl*** parte 2. Los compactos rondarán las 3.000 ptas, lo que los hará más asequibles para el público en general. Los teléfonos de Distrimusic, la distribuidora donde estarán disponibles estos compactos, son el **445 84 74** y el **445 84 09** de Madrid (prefijo 91)

El manga de **Hong Kong** empieza a desembarcar en Francia por varios frentes. Ahora le ha tocado el turno a una serie de un tal **Fung Chi Ming**. La serie en cuestión se llama ***Ennemi*** (la versión francesa) y se asemeja al estilo **Freeman** aunque con un color a medio camino entre la tendencia impuesta por los editores de ***Cyber Weapon*** y el antiguo estilo utilizado en los productos de Jademan. El editor es **Editions Imagika**, afincada en Lyon, aunque imprimen en Italia. También están involucrados los chicos de ***Consoles***, una revista de vídeojuegos francesa que le está prestando cada vez más atención a esto del manga.



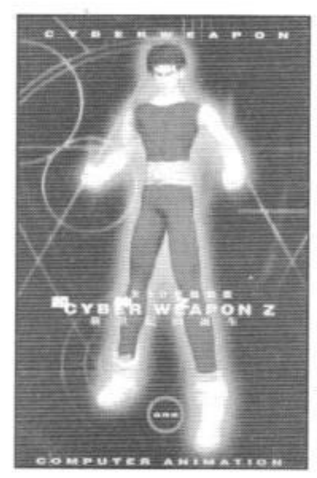
Las colecciones de cromos de ***Dragon Ball*** siguen funcionando viento en popa. Normalmente hablamos de ellas en la sección de *Dragon Ball*, pero hemos querido hablar de esta **PP-Card parte 2** por lo curioso de la evolución de algunas de las colecciones. Desde que se supo que *Dragon Ball* sería sindicada y emitida en los Estados Unidos, los japoneses han modificado el diseño de algunas de sus colecciones para acercarlas más a las trading cards. Eso sí, los trivia de las cartas japonesas siguen siendo genuinos de las ediciones niponas.

Parece que los japoneses son fieles a sus héroes hasta lo impensable. Y si no, explicadme cómo es posible que se les haya ocurrido relanzar una serie de ***Ultraman*** en televisión. El evento coincide con su **30º aniversario** y se produce 16 años después de la última versión televisiva. El look del invento no ha cambiado demasiado, por lo que ya os podéis imaginar de qué va la cosa (la 2 ha emitido la serie durante mucho tiempo).



Toca desmentir una noticia del número anterior. **David ramírez** y **Álvaro López** no publicarán en la revista ***Sukebe*** como habíamos anunciado el mes pasado la serie que están preparando, sino que acabará publicándose de forma independiente, en un flip book compartido por una serie realizada por **Ismael Ferrer** (guión), **Nuria Peris** (dibujo) y **Roger Ibáñez** (tinta) y que se titulará ***Ikki*** (más información en las últimas páginas). La historia de David y Álvaro se titulará (de momento) ***Crepúsculo*** y mezclará romances, vampiros, demonios y hombres lobo en entregas de doce páginas mensuales dos de ellas a color. Fecha de lanzamiento prevista: el próximo Salón.

Ya hemos hablado en más de una ocasión del ***Cyber Weapon Z*** de **Chris Lau** y **Andy Seto**. Pues la serie no para de moverse y las noticias tampoco paran de llegar. Para empezar, parece que, de momento, el comic no se editará en España, al menos en breve. La otra noticia es que la serie ha sido editada en Japón en un volumen. La noticia tiene su gracia si tenemos en cuenta la lucha cultural que mantienen países como **China** y **Japón** en los últimos tiempos. La tercera noticia es que el éxito de la serie ha permitido que la gente de **Freeman** produzca una OVA de la misma, pero no una **OVA** cualquiera, no. Se han liado la manta a la cabeza y la han hecho **infográfica**. El motivo principal fue que, al hacerla por ordenador, podían mantener un mayor control del producto , un control más cercano. La decisión la tomaron después de recibir una muestra de animación convencional que un estudio japonés había realizado con los personajes de la serie, muestra que les convenció de la necesidad de controlar la producción si querían una OVA de calidad. El resultado final ha sido una OVA muy rígida y sin demasiado ritmo pero con algunos detalles de calidad que auguran un futuro prometedor a la serie. Prometen una segunda OVA mucho mejor.



Novedades de **Planeta** para los próximos meses. En Diciembre editarán en formato comic-book ***Gun Smith Cats*** de **Kenichi Sonoda**. Serán nueve números a 295 pesetas. El primero de los nueve será un especial de 64 páginas. Se reeditará parte del material del ***Shonen Mangazine*** (en los dos primeros números). Otra novedad (más o menos) de diciembre será la quinta parte de ***Ranma*** de **Rumiko Takahashi**. Serán ocho números de 48 páginas a 325 pesetas. Para cerrar las novedades de Diciembre está el primero de los dos volúmenes de ***El teatro cómico de Akira Toriyama***. El formato, el mismo que los tomos de ***Dragon Ball,*** con 192 páginas y a 1200 pesetas. Para enero, y más allá, están confirmadas las siguientes series: ***One Pound Gospel*** de **Rumiko Takahashi**, que constará de cinco volúmenes de 96 páginas a 595 pesetas. ***Dragon Half*** de **Ryosuke Mita,** cuatro volúmenes de 88 páginas a 595 pesetas. Y para cerrar las novedades inmediatas, tenemos ***Luchadoras de leyenda*** de las **Clamp**. Serán seis volúmenes de 112 páginas a 595 pesetas, menos el primero y el segundo que saldrán con el precio especial de 550 pesetas. El mes que viene más noticias.

Nuria Peris (***Akuma, Sukebe***) ha realizado la felicitación de navidad de este año de **Planeta De-Agostini.,** además de una historieta corta para la revista ***Aula***.

Según nos comentaron en el **Salón del Manga**, **Mateo Guerrero** y **José María Reyes** podrían estar a punto de ver aprobados sendos proyectos de mangas por parte de **Planeta-DeAgostini**. El guión correría a cargo de **Roke González** en ambos casos. Seguiremos informando.

Roger Ibáñez (***Hiromi***) está realizando onomatopeyas para futuras entregas de ***DNA²*** y tiene varios proyectos de historieta pendientes de aprobación.

No está confirmado al 100% pero sí al 99%. Por fin tendremos la aventuras de ***Arale*** traducidas al castellano. **Planeta DeAgostini** ha decidido tirar adelante la edición, al revés, de la mejor obra, con diferencia, de **Akira Toriyama**. Es una noticia magnífica para cualquier aficionado a los buenos tebeos.

La tienda de **Norma** en Barcelona, la del **Paseo San Juan**, ha cerrado lo que llamaban Zona Abierta, es decir, la planta inferior del local donde centralizaban las ventas de todo lo que era manga. No es que hayan dejado de vender manga, es que en su lugar han abierto un local justo al lado de la tienda madre, en el mismo Paseo, dedicada exclusivamente al **mundo del manga**.

Salió... los chicos de ***Esta noche cruzamos el...*** acabaron por poner imágenes del **Salón del Manga** a pesar de los mil problemas que tuvieron para que alguien se dejara entrevistar. Al final, otro reportaje desinformado que añadir al montón.

Camaleón ediciones se ha llevado el galardón al editor que más ha hecho en pro del comic en los premios **Viñeta 96**

organizados por el programa de radio ***Más allá de la viñeta*** y el Ayuntamiento de Sant Feliu de Llobregat.

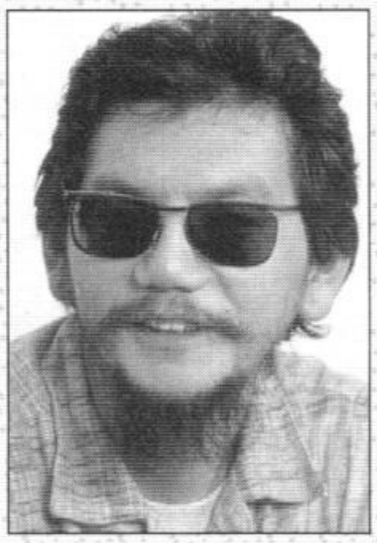
El programa de manga de **TV3**, el que dirige **Oscar Valiente**, ha conseguido ser **líder** de audiencia en **Cataluña** en su franja horaria, desplazada ahora a los sábados. Felicidades y esperemos que sirva de ejemplo para que otras autonómicas se animen y monten sus propios programas. A cruzar los dedos.

Ya ha salido el quinto y **último** número del fanzine ***Minami***. Mucha caña, mucha opinión y el descubrimiento de que el bueno de Lázaro tiene ciertas **lagunas** en lo que se refiere a geografía.

En Francia ya tienen otro editor de **Vídeos de anime** (ya hemos perdido la cuenta). Se llama **Mori no Seishin** y su primer lanzamiento será ***Yotoden*** este mismo mes de noviembre.

Los franceses podrán disfrutar (más o menos) de ***Dragon Ball GT*** estas mismas navidades. Será en **TF1**. Los que viváis cerca de la frontera ya sabéis, atentos a la programación y enviadnos cintas.

En el país vecino (y no nos referimos a Portugal) estrenarán ***Ghost in the Shell*** en pantalla grande a principios del 97. Igualito que en nuestra piel de toro.



Parece que **Hideaki Anno** (***Neon Genesis Evangelion***) lo tiene claro: quien quiera entender el final de la serie que lo interprete, él no parece dispuesto a decir más sobre el tema. Es más, parece que la segunda película de ***Evangelion***, la que no resumirá la serie, podría no contar con los personajes habituales de la misma. De todas maneras, las fechas de estreno ya han sufrido un aplazamiento y hay quien asegura que no será el último.

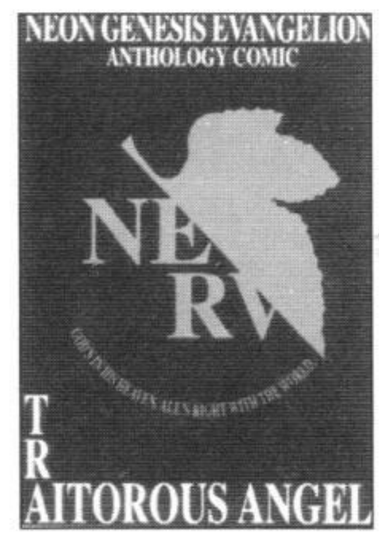
Otomo está desarrollando un juego para la **Sega Saturn**. Se llamará ***Fakedown*** y seguirá la línea de otros juegos como ***Resident Evil.*** La salida está prevista para marzo del 97.

Columbia España se ha hecho con los derechos de las OVAs de ***Dragon Ball***. De momento no tienen fecha para los

Ya había salido el ***Eva Photo File***, un libro con ilustraciones y datos sobre las féminas de ***Neon Genesis Evangelion***. Ahora le ha tocado el turno a los chicos. ***Neon Genesis Evangelion Photo File 02 Adam Soldier at the 2015 A.D.*** es la continuación de aquel primer volumen. En él, tenemos información detallada sobre todos los personajes masculinos de la serie, más fichas de **Nerv**, de los **Eva**, de los **Angels** y un extra de 9 páginas con fotos de maquetas de los Eva. No faltéis a la cita. ***Neon Genesis*** lo vale.

Si os gusta la atmósfera de las películas del **Estudio Ghibli**, si os gusta el magnífico trabajo de fondos de ***Totoro***, ***Omohide Poro Poro*** o de ***Pompoko*** éste es vuestro libro de ilustraciones. ***Oga Kazuo Art Collection*** es una recopilación de trabajos de **Oga** en la que podemos encontrar reproducciones de fondos, bocetos y todo tipo de layouts en acuarela. Un libro precioso para incondicionales del **Estudio Ghibli**. También para fans de **Miyazaki** y **Takahata** está el ***Archives of Studio Ghibli***, un art-book de 136 páginas con toda la información imaginable sobre ***Nausicaä*** y ***Laputa***. Bocetos, el acta fundacional del estudio, recortes de prensa, entrevistas y mil y un dibujos hacen de este art-book una pequeña joya (y no es publicidad).

Es bastante habitual que cuando una serie de anime o de manga tiene éxito en Japón aparezcan **dojinshis** o **anthology comics** que parodien o reinterpreten la serie en cuestión. ***Neon Genesis Evangelion*** no iba a ser menos y ya son unos cuantos los volúmenes que hemos podido localizar de la serie. Dos de ellos han aparecido hace poco. Uno se titula ***Traitorous Angel***, con historietas varias y algunas ilustraciones a color. El otro, y quizás el más curioso, se titula ***God's in his heaven***. Son 200 páginas llenas de visiones muy particulares de las series y sus personajes, incluyendo una historia en la que **Misato** se convierte en un robot, el **Misatogelion** cuya principal arma es el SI Field (el Sakekusai Iki Field) o, en cristiano, el campo del aliento alcoholizado. Pero lo más curioso de esta adaptación es que algunas historias son de gente tan conocida como **Keiji Goto** (ver noticias del ***Neko*** 23), **Takeshi Honda** (director de algunos capítulos de ***Nadia***) o **Hiroyuki Utatane** (***Tentación***, ***Seraphic Feather*** etc...). Un lujazo al que tenéis que echar el guante si os gusta ***Neon Genesis*** y el buen manga.



Parece que ***Yoko*** ha recibido una buena acogida por parte del público, al menos la suficiente para que **Glénat** haya tomado la decisión de continuar con la serie más episodios de lo previsto en un principio. También es posible que tengan preparada alguna sorpresa para el número de navidad. Por cierto no os perdáis los pin-ups de autores nacionales que están apareciendo tanto en ***Yoko*** como en ***Chi chi Squad***, hay algunos muy majos.

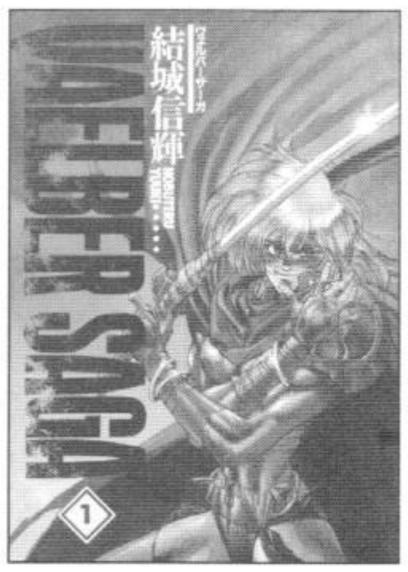
Grandia es un nuevo juego de rol que los chicos de **Games Arts** están desarrollando para **PSX**. El juego aparecerá en el mercado hacia primavera del 97. Para que os hagáis una idea del interés y el esfuerzo que están poniendo en su producción, os diremos que el sonido del juego corre a cargo de la **Skywalker Sound** (la compañía de Lucas) y los diseños de personajes son de **Takuhito Kusanagi**, el autor de ***Los monstruos de Shang-hai***. Las pantallas vistas hasta ahora son muy jugosas y el juego promete.

La noticia no es precisamente fresca, pero nos parece curiosa comentarla ahora que han salido el vídeo y el Laser Disc. ***Yawara*** es esa serie de judo que se ha emitido en algunas autonómicas. Pues bien, en Japón y con motivo de los juegos olímpicos de **Atlanta,** produjeron un pequeño telefilm de hora y media con los personajes de siempre en el que

Yawara intervenía en los juegos (tal como hizo en **Barcelona**). El realizador fue **Morio Asaka** (***Mermaid´s Scar y Bronze***). Pero lo más curioso del tema es que en la vida real existe una chica, **Ryoko Tamura**, judoka y japonesa, que recibe el sobre nombre de **Yawara-chan**, que participó en los juegos de Barcelona (donde perdió en la final), que fue campeona del mundo de su categoría en 1993 y que también participó en Atlanta aunque volvió a perder en la final. Por cierto, este dato lo hemos leído en **Cybernamida**.

La fecha de emisión de los nuevos capítulos de ***Dragon Ball*** (los de ***GT***) sigue siendo un misterio. Hay rumores para todos los gustos, desde que las autonómicas simplemente esperan el momento adecuado para empezar a emitir, hasta los que apuntan a que un importante canal nacional se ha hecho con los derechos de la serie. Lo único que parece más o menos confirmado (y no demasiado, la verdad) en todo este asunto es que la **Pepsi** tiene preparada una campaña de promoción de ***Dragon Ball GT*** y que está esperando a la emisión de los capítulos para dar el pistoletazo de salida.

Va de rumores. Parece casi seguro que en próximas fechas veremos publicados en nuestro país los siguientes mangas: ***Neon Genesis Evangelion*** de **Yoshiyuki Sadamoto**, ***Plastic Little*** de **Satoshi Urushihara**, ***Vaelber Saga*** de **Nobuteru Yuuki**, ***Lythis*** de **Hiroyuki Utatane** y ***Please Save My Earth*** de **Saki Hiwatari**. Cuando podamos os confirmaremos editor y fecha.

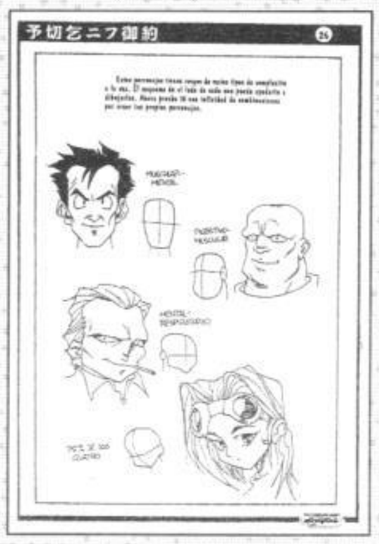


primeros lanzamientos, pero parece que, aparte de las salidas en vídeo, es posible que preparen algún que otro estreno en cine, un poco como están haciendo en Francia.

Ismael Ferrer (***Yoko***) está realizando una serie de portadas para libros de idiomas de **Larousse**.

Esta noticia es para la gente de **El Ferrol**. Los próximos días 26, 27 y 28 de diciembre, en el **Ateneo Ferrolano**, la **Sociedad juvenil del Ferrol** ha organizado unos pases de cintas de anime. Serán cuatro horas al día y habrá sorteo de comics entre los asistentes. La programación no está concretada, pero los interesados podéis acercaros días antes al **Ateneo** e informaros.

La revista ***Sukebe***, de **Camaleón Ediciones** ha cerrado sus páginas. Ha sido un año entero dando la oportunidad a varios autores españoles de estrenarse en el mundo del comic. El motivo no es otro que la falta de material suficiente para mantener el ritmo de publicación. No está descartada la reapertura de la revista pero no será a corto plazo.



La escuela **Joso,** de Barcelona, presentó en el pasado **Salón del Manga** un **Curso de manga** por correspondencia. El curso está compuesto por 241 láminas y prometen enseñarlo todo sobre el género. Nosotros no lo hemos podido comprobar, pero los interesados en el tema podéis saber más preguntando en la misma **Joso**. El teléfono es **727 81 22** con el **93** si llamáis desde fuera de Barcelona.

Kei The Metal Idol parece que ya tiene programado un final. Las últimas entregas serán la 14 y 15 pero no será antes de **marzo del 97**.

Parece que ***Slayers*** se resiste a desaparecer. Tras el enorme éxito de las dos primeras series de televisión y las dos primeras películas, está previsto que para el 97 les sigan una nueva serie de **26 episodios** (el tamaño estándar de las series) y una tercera película.

Seguimos con series de anime que parece que tendrán continuación. A pesar de los malos augurios y la floja audiencia, ***B´TX*** (ya sabéis) tendrá continuidad. Seguramente serán unos catorce capítulos más. **Masami Kurumada** debe frotarse las manos.

C/Villarroel nº 107 • 08011 Barcelona • Tel. (93) 454 71 36

TONKAM

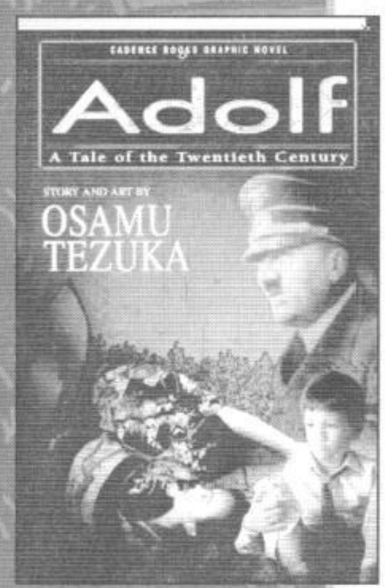
TANKOUBON

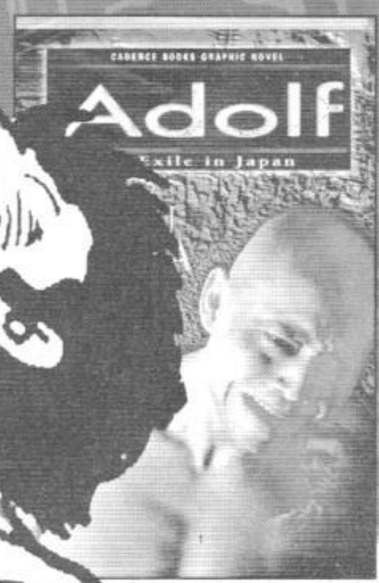
Este mes hemos decidido darle un poco más de espacio a uno de los mangas comentados, *Ruin Explorer*, porque nos gusta mucho a todos los de redacción y porque de vez en cuando también podemos darnos algún gusto ¿no? A *Ruin Explorer* le acompañan *Adol, a Tale of the Twentieth Century*, una verdadera obra maestra del genial Osamu Tezuka. Una obra imprescindible para cualquiera que se atreva con el inglés (del japonés me olvido). El Tankoubon se cierra con una mini sección nueva que, en esta primera entrega, dividiremos en dos (el mes que viene la segunda parte) por lo largo de la misma.

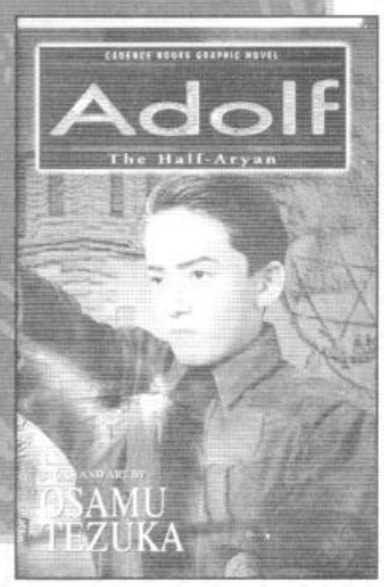
ADOLF, (Viz)

Osamu Tezuka es toda una leyenda entre los lectores de manga. Sus más de 150.000 páginas de producción han dejado una amplia huella en la historia del noveno arte en Japón. Se dice que no hubo género que no probara, y seguramente es cierto. Sus obras más conocidas van, de hecho, desde las adaptaciones literarias (*Crimen y castigo*) hasta la fantasía (*Astroboy*) pasando por los "funny animals" al estilo Disney de *Jungle Taitei*.

Sin embargo, y llegado a un determinado punto de su vida, Tezuka se plantea hacer algo distinto: escribir y dibujar un manga que se leyera como una novela y destinado a un público claramente adulto. Así nace *Adolf*, en 1983, para la revista *Shukan Bunshun*. Posteriormente, aparecería recopilado en libros de tapa dura, que se venderían en la sección de literatura y no en la de manga, testimoniando no sólo la propuesta de Tezuka, sino la aceptación a nivel editorial y popular de dicha propuesta. Cabe señalar, eso sí, que Tezuka, en la medida de lo posible, "adaptó" su estilo al realizar *Adolf*, evitando su habitual toque caricaturesco e intentando decantarse por uno más realista. A la luz de las evoluciones estilísticas que se han producido en los últimos años en Japón (con gente como Otomo, Shirow, etc), esto parece difícilmente creíble, pero baste la comparación de *Adolf* con *Astroboy* como muestra de lo que se quiere decir. De todas formas, la madurez de esta historia podría haberse quedado en el nivel estético. Pero no es así. Tezuka se cuidó mucho de que su historia no se quedara sólo en las apariencias. El mismo aspecto de este comic novelado es engañoso: se nos presenta como una historia cuya intriga es motivada por el descubrimiento de unos documentos que probarían que Hitler (uno de los Adolfs de la historia) tiene sangre judía en sus venas. La existencia de estos documentos divide rápidamente a los personajes de la historia en buenos y malos. Pero el trasfondo de la historia es más complejo: Tezuka nos presenta a tres personajes, a tres Adolfs, que tienen cosas en común: uno es medio judío (Hitler), otro es judío, y el otro es medio alemán. Estas pequeñas diferencias acaban articulando el destino de los tres personajes. Y ese es el verdadero tema que trata Tezuka: el destino. Pero no el destino inevitable y que pesa como una losa. No, sus personajes tienen capacidad de reacción. Lo que ocurre es que, en muchos casos, la grandeza de los acontecimientos les supera y les transforma. En definitiva, Adolf es una historia adulta, de madurez y como tal debe ser leída y entendida.

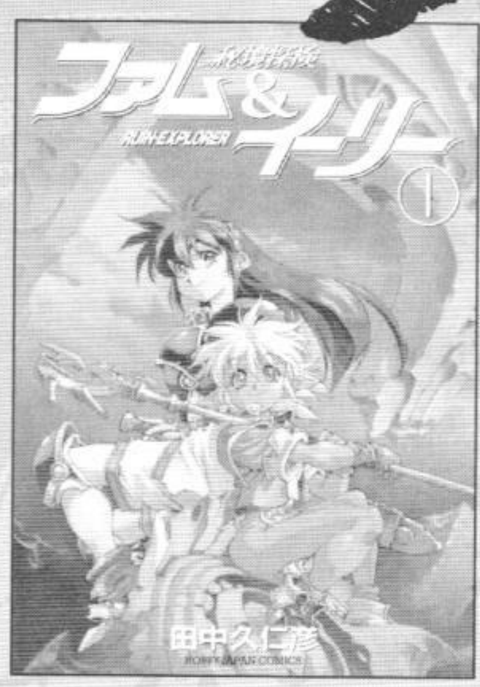






RUIN EXPLORER, Hobby Japan Comics

Hikyou Tanken Famu to Iirii (Fam e Ihrlie, exploradoras de lo inexplorado) o, si lo preferís, *Ruin Explorer*, es un manga de Kunihiko Tanaka, un joven autor con poca experiencia en esto del manga pero con un futuro prometedor. Hatsa ahora ha salido un solo tankoubon de la serie pero el segundo no debería tardar en salir, sobre todo si tenemos en cuanta que la historia ha recibido muy buena acogida en Japón. Por cierto, el problema de series con tan poco material puiales de aquí (bueno, Planeta y Norma) se están echando atrás a la hora de intentar publicarlas por lo escaso del número de páginas. Pero si *Ruin Explorer* sigue con buen ritmo la publicación en Japón no sería de extrañar que se acabara publicando en España. Nos repetimos, pero la mayoría de las veces damos en el clavo, ultimamente hasta parecemos Rapel. Éste primer tankoubon está dividido en cuatro partes, de las que las dos primeras son historias completas.



En la primera Ihrlie y Fam, las protagonistas, buscan la fuerza de la Omnipotencia de la que les han hablado. Resulta que en el antiguo reino de Rutarg la reina murió y el rey sólo consiguió sobreponerse gracias a una misteriosa fuerza: la fuerza de la Omnipotencia. Nuestras protagonistas consiguen encontrarla pero aparecen dos personajes, Rasha y Miguel, que se la llevan. Ihrlie y Fam los perseguirán...

En la segunda historia las chicas están trabajando como camareras en un bar, un día aparecen Rasha y Miguel que se quieren vengar de Ihrlie, el dueño del bar sale en defensa de ella y se ofrece para enfrentarse en un duelo a ver quién aguanta más bebiendo...

En la tercera y cuarta historia, Fam es atacada por un monstruo y rescatada por un chico, el principe Rael. Fam se va con el principe que se dirige hacia la ciudad subte-

Kushihiko Tanaka nació en Kawasaki (una ciudad de la provincia de Kanagawa, al lado de Tokio) el 12 de agosto de 1970. Debutó profesionalmente en el mundo del manga en 1991. Su otra obra conocida (además de *Ruin Explorers*, se entiende) es *Chozetsu Seiken Buttagireiya* (*La super espada sagrada Butta Gilayer*). Su mayor sueño es poder llegar a realizar el solito una enciclopedia ilustrada sobre los dinosaurios y su mundo. Kushihiko es un colaborador habitual de la revista *Dragon* en la que publica pequeñas historias e ilustraciones. La revista *Dragon* es el centro nerálgico del manga de fantasía heróica en Japón. Dentro de poco se publicará en España una de las muestras de esos productos, Dragon Half. Kushihiko es un gran ilustra-

Ruin Explorer también ha tenido versión animada. Fue una OVA de cuatro partes (Wagai no mamani, Taiki ni amaneku Seireiyo, Oroka mono ni imashime no hikari y Sora ya umi ya mori ya) dirigidas por Takeshi Mori, con guión del propio Kinihiko Tanaka, con diseño de personajes de Toshihisha Kaiya y la dirección artística de Takashi Miyano. La productora era Animate Film y la distribuidora Bandai Visual.

rranea de Sareiem para encontrar al misterioso Rugdor, un obispo de su reino que acabó con la familia real y que ahora busca una piedra mágica que puede aumentar su poder. Pero, que casualidad, Rasha y Miguel también se dirigen allí. Ihrlie, por su parte, sigue su camino en solitario y también llega a Sareiem. Allí se encontrán todos, Rugdor incluido, y se liará (como no). Rugdor conseguirá escapar de semejante acoso. Y todos los demás se unirán en su persecución a bordo de un barco. Durante el viaje surgirán celos entre las chicas por Rael que, a su vez, está prometido con la princesa Meria, prisionera de Rugdor en Luguanos. Por fin, todos llegarán a Luguanos...

La historia es redonda. Tiene acción, monstruos, chicas y chicos monos y un monton de buen humor. El ritmo es muy rápido y el guión es de esos que te enganchan. No esperéis la octava maravilla, es un manga sin pretensiones, pero precisamente en ese punto radica su eficacia.. A todo esto hay que añadirle la enorme capacidad como dibujante de Tanaka. Su lápiz es fresco y suelto, y sus fondos sólidos pero no lo suficiente como para hacer que la pàgina se vuelva rígida. El trabajo de tramas, sencillo pero muy bien pensado, acaba de darle profundidad dando como resultado, uno de los mangas más aparentes que ha llegado a redacción ultimamente.

FAM

IHRLIE

MIGUEL

RAEL

dor y maneja todo tipo de ténicas de coloreado. Su versatilidad le ha convertido en una pieza habitual de *Dragon*, una revista que consume muchísima ilustración, tanto en color como en b/n. Es un autor joven pero seguro que oiremos hablar mucho de él.

Pasando Revista:

Shonen Captain nº 10

Llevábamos tiempo dándole vueltas a esta idea de subsección para el Tankoubon. Se trata de repasar cada dos meses un número de una revista que lleve algún material bastante conocido. Resumiremos todas las series de la revista para que os hagáis una idea del material que podéis encontrar en la misma. Si la sección os gusta y no nos inundáis de cartas en contra seguiremos con ella y, con el tiempo, podremos completar un mapa detallado de las revistas más importantes del mercado japonés. Por cierto, todas las revistas que reseñaremos (o casi todas) suelen estar disponibles en una tienda francesa llamada Junku, una librería japonesa de París (suena raro ¿verdad?) en la que, además, te puedes suscribir anualmente a ellas sin demasiados problemas. Lo único que tenéis que vencer es la doble barrera idiomática. Son japoneses que intentan hablar francés. La dirección es: Junku. 18, rue des Pyramides 75001 París Tel. 42 60 89 12.

***Chojin Gakuen, Gokaizer, the Voltage Fighters.* Dibujo: Mikado Muramasa. Guión y diseño de personajes: Masami Obari.**

Este manga es otro de esos productos que aprovechan el tirón de los vídeojuegos y el anime. En este caso, de los del mismo nombre. Masami Obari es un viejo conocido (*Fatal Fury*) pero sus diseños quedan estropeados por el torpe trabajo de Mikado Muramasa. Un manga flojito.

***Dragon Company.* Por Kaoru Shintani.**

No le deis más vueltas: el autor os suena por *Alice 12* principalmente, o bien por *Area 88*, su serie más conocida. En esta ocasión, la cosa va de una chica, Hochi, que trabaja en una agencia de seguridad urbana. No sería gran cosa si la ciudad no estuviera llena de dragones y Hochi no fuera una novata.

El Hazard. Dibujo: Hidetomo Tsubura. Guión: Hiraki Harashi y Ryoe Tsukimura.

Ya os habíamos hablado de este manga en un Tankoubon anterior. el material de esta entrega sigue al mismo brillante nivel de calidad. *El Hazard* es un manga fresco y agradable, y no sería nada de extrañar que acabara pudiéndose leer en español.

***Gall Force, the Revolution.* Dibujo de Yuji Ushida. Guión. Hideki Kakinuma y Artmic**

La saga de *Gall Force* (Kenichi Sonoda forever) vuelve al primer plano de la mano del manga y el anime. Aquí tenemos la historia de siete chicas, ocho si contamos a la mala, en constante lucha por conseguir la paz en el espacio.

Batallas espaciales, algo de erotismo y un estilo algo espeso y estático. Parece más un producto de los de aprovechar el momento que un manga con mayúsculas. Eso sí, el diseño general es atractivo, pero eso es mérito del anime.

***Powerful China.* Por Johji Manabe.**

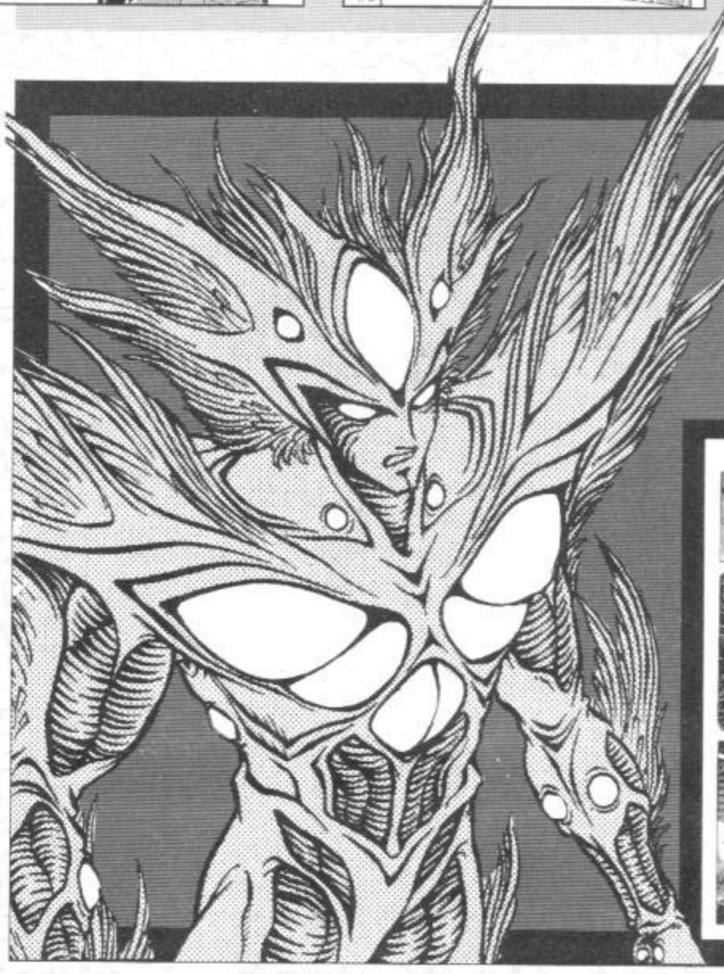
Los Gorgon están dispuestos a aniquilar la Tierra con sus poderosas naves, pero Kotetsu y los suyos, a bordo de la nave China, intentarán impedirlo. Un nuevo trabajo del autor de *Outlanders*. El tiempo no ha pasado en balde y su estilo se ha pulido, se ha hecho más sólido pero sin perder la frescura que le caracterizaba. Un buen producto de entretenimiento.

***Charity Angels*. Por Koichiro Yasunaga.**
Hamako Momochi es una chica que cree profundamente en la caridad. Le gustaría que todo el mundo se portase bien. Por eso monta un club de la caridad en su instituto. El argumento es divertido y el dibujo, sin ser una maravilla, funciona. Vamos, de esas series sin demasiadas pretensiones y con muy buen humor.

***Hiper Doll*. Por Shinpei Ito.**
Miyu y Maika son las heroínas de esta historia de luchas contra insectos gigantes en grandes almacenes. Es una serie de esas que se han puesto de moda últimamente. Con una estética estilizada a los *El Hazard*. Pero lo curioso de *Hiper Doll* es que el autor no renuncia a la caricatura, a algunas caras redondas y gestos ridículos de los personajes. Un híbrido extraño.

***Trigun*. Por Yasuhiro Nightow.**
Es una de las series más extrañas del volumen. Se mezcla ciencia ficción, peleas, gabardinas a lo Clint Eastwood y una estética que, a ratos, se acerca a la de Kishiro pero mucho más sucia. También hay gente con superpoderes y pistolones. La narrativa es un poco extraña, por lo salteado de la distribución de viñetas. Parece que el autor no acabe de encontar su puntillo. De todas maneras es una serie que despierta la curiosidad.

***La leyenda de los Alpes*. Por Hiroshi Tamaru.**
Masumi pertenece a un club de alpinismo pero tiene un problema. El club no tiene espacio y tienen que recurrir al club de waterpolo femenino. La cosa va de chicos de universidad en un estilo a medio camino entre *Jing* y *Golden Boy*. La mezcla es posible y esta serie es la prueba.



***Guyver*. Por Yoshiki Takaya.**
Supongo que más de uno y más de dos tendréis visto esto de *Guyver*. Pues aquí, más de lo mismo. Manga del más oscuro. Trazo gordo, tramas gruesas y diseños barrocos para un personaje que dura y dura... para fans de las bioarmaduras simbióticas con ganas de marcha.

***Kaze*. Por Masaomi Kanzaki.**
La ciudad de Edo está asolada por una extraña epidemia cuyo origen podría ser un medicamento fraudulento. Tres personajes se encargan de la investigación. El medicamento acaba convirtiendo a la gente en monstruos. Masaomi Kanzaki es un viejo conocido del público español. Su estilo ha cambiado con el tiempo. Estas últimas páginas de *Kaze* tienen toques de diseño de personajes muy modernos.

***Zan Makenden*. Por Sei Ito.**
Es la guerra civil. Todos luchan por el poder e intentan que Ieyasu Tokugawa no lo alcance. Ragomaru, el chico ninja, es el elegido por el Clan de los Demonios para representarlos. *Zan* es un manga de aventuras. Recuerda vagamente a Takuhito Kusanagi. Le falta algo de trabajo pero no está mal.

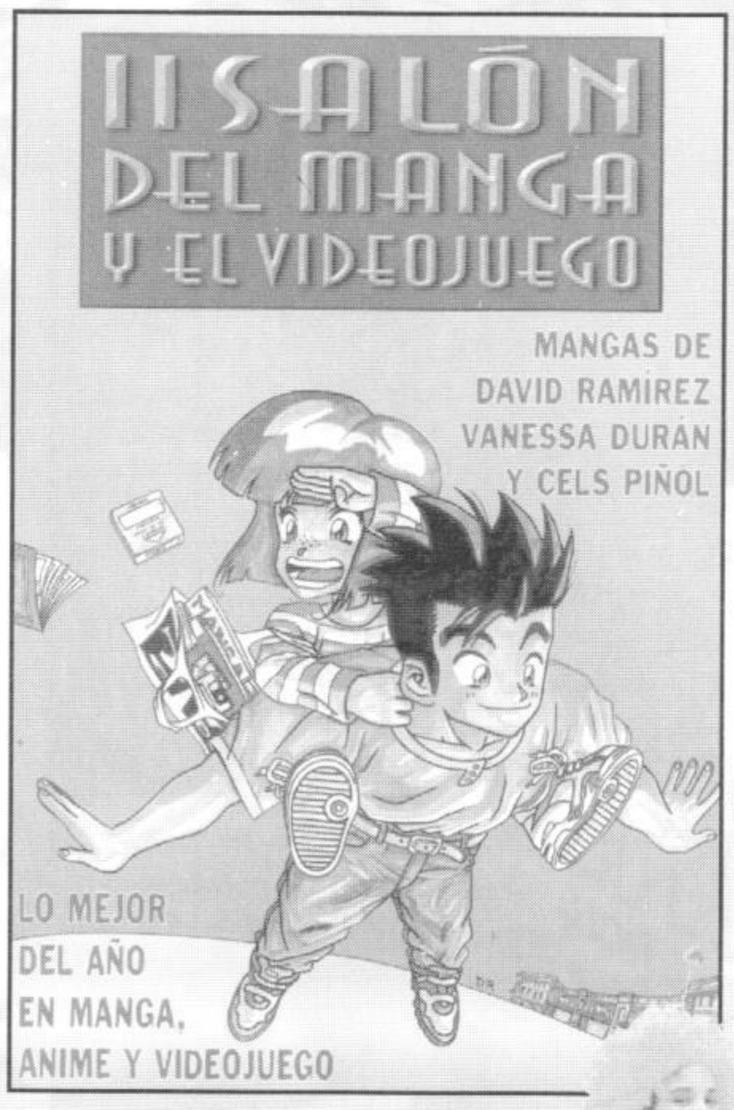
MANTICORE

J. Busquet R. F. Bachs

¡VUELVE LA AVENTURA!

COMIC-BOOK
NÚMERO ESPECIAL
24 Págs.
250 ptas.

LA "CONVENCIÓN" DEL •MANGA•

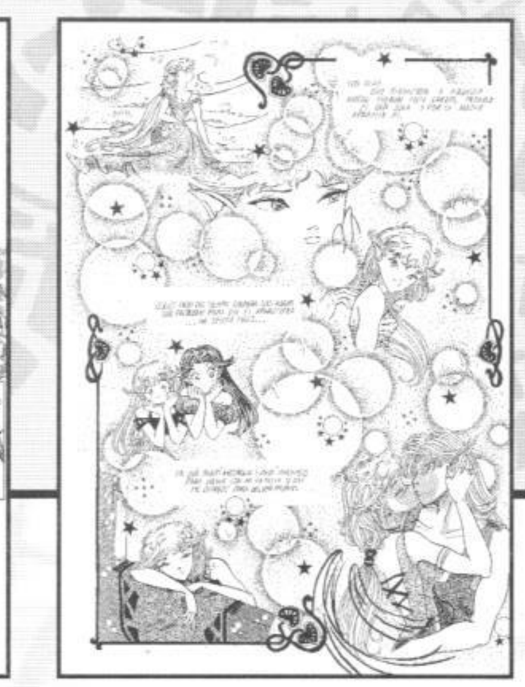


Ya es de verdad. El Salón del Manga, con su segunda entrega, se ha convertido en una realidad. Después de la edición del año pasado, mucha gente se había quedado con la duda de si el Salón había sido o no un espejismo, un fenómeno extraño y de dudosa credibilidad. Pues ahora no hay duda que valga, tenemos Salón del Manga para rato. El Salón se estrenaba el pasado 11 de octubre con muchas novedades. Para empezar, el anime se había caído de la cabecera y ahora era sólo Salón del Manga y el Vídeojuego.

Otra cosa que se había quedado por el camino era la mascota de la primera edición, el polémico Makako. Los chanchullos y tejemanejes de Jesús Manuel Montané dieron al traste con el personajillo creado (pese a lo que diga el ©) por el Hi No Tori Studio, y la segunda edición se quedó sin mascota alguna. Por cierto, Jesús Manuel Montané fue otra de las cosas que se quedó en el camino del primer al segundo Salón. En esta segunda edición fue sustituido en el puesto de coordinador de la sección de los vídeojuegos por Tomás Pardo. De todas maneras, y pese a lo positivo del cambio, el sector de los vídeojuegos fue el gran ausente del Salón. Los únicos representantes sólidos del tema eran la revista *Super Juegos* y el stand de Manga Games de Andorra. Poca cosa para augurar un futuro optimista a la continuidad de los vídeojuegos en próximos salones. El otro gran cambio era el relevo en el puesto de Director: Carles Santamaría cedía los bártulos a Jordi Sánchez Navarro con magníficos resultados. Hay cosas que son difíciles de apreciar como asistente al Salón, pequeñas cosas de organización que son más cercanas a la gente que monta los stands o a quien intenta hacer de "periodista" pero os puedo asegurar que el trabajo de Jordi Sánchez se hizo notar y mucho en este Salón del Manga. Con estas novedades, el Salón se abría al público el jueves día 11, un público escaso en las primeras horas pero que fue a más según avanzaba la jornada. El primer día fue el de los actos oficiales. El cónsul de

En las imágenes un plano general del Salón, el taller manga, la exposición de autores españoles, la sala de actos y las aglomeraciones de gente.
Está claro que el Salón tenía actividades complementarias para tener entretenidas a todo tipo de personas. Este éxito hará que el año que viene se vean ampliadas.

Lola Palacios fue la ganadora del concurso Japón de Manga. El premio era, ni más ni menos, que un viaje a Japón para dos personas. El estilo de Lola es, evidentemente, cercano al shojo y domina con habilidad las tramas y los efectos de entintado.



LOLA PALACIOS

Nació en:
Alicante.

Sus mayores influencias son:
Takeuchi, Masakazu Katsura, Hergé.

Considera su primer trabajo:
El del concurso.

En el comic quiere llegar a:
Trabajar para los japoneses.

Su personaje de manga favorito es:
Video Girl Aï.

Sus bases de dibujo son:
Los estudios de Diseño y Moda.

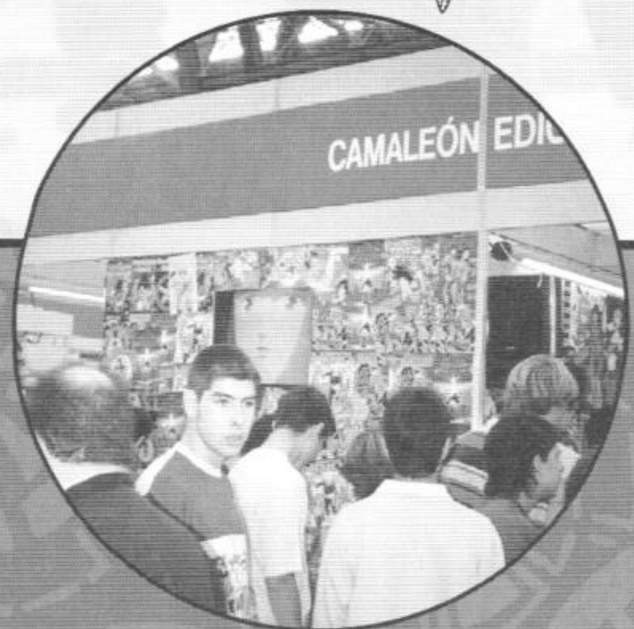
En lo referente a música:
Especialmente la música clásica y, desde pequeña, Madonna.

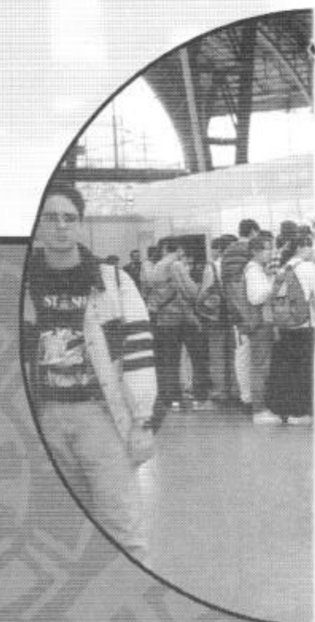
Respecto al cine:
El fantástico.

¿Qué se siente al ganar un viaje al Japón?:
La ilusión de mi vida hecha realidad.

Japón en Barcelona fue el encargado de presidir la inauguración y de presentar el Stand que habían montado, en el que Irobi, un artista japonés de lo más singular, organizó una pequeña muestra de arte de vanguardia, todo muy pintoresco, sobre todo entre tanto muñeco de *Dragon Ball*. Pero el cónsul no fue el único representante japonés en el Salón: el editor del *Young Magazine*, el señor Koichi Yuri y Yuka Ando (ver destacado), la responsable de la gestión de derechos internacionales de Kodansha fueron los representantes de esta editorial en el Salón. Venían a presentar la exposición intinerante de Kodansha que se pudo ver en el recinto. La muestra de reproducciones de las series más conocidas de la editorial con comentarios en varios idiomas era toda una curiosidad. Pero Kodansha estuvo presente por partida triple: también contaba con un stand propio en el que vendían exclusivamente la revista *Manga Surprise*, un producto de Kodansha con vocación internacional. Por cierto, al comprar la revista te regalaban un poster de lo más mono de Gon. En lo que se refiere a actos, las mesas redondas del primer día empezaron girando alrededor del mundo de internet con *El manga en las autopistas de la información* y *La vertiente lúdica de internet* para acabar dirigiéndose a uno de los temas recurrentes del Salón con la mesa *Neo-Tokyo año 2030 ¿el regreso de los auténticos fanzines?* en la que Lázaro Muñoz, el coordinador de las mesas, empezó su pequeña cruzada personal contra las revistas y *Dragon Ball*. Al final la cosa fue más o menos divertida.

El sábado llegaba con otros aires. La cola para entrar era considerable y el tiempo inestable no impidió que el público acudiera en masa a ver el Salón. El optimismo que se respiraba en el ambiente era contagioso y no costaba mucho ver a los encargados de los stands con sonrisas de punta a punta. Stands de todo tipo, por cierto. Estaba Planeta, regalando tomos, Manga Films presentando por todo lo alto *Ghost in the Shell*, Glénat promocionando sus mangas españoles, La Cúpula un poco fuera de lugar, Joso, presentando su curso de manga por correspondencia, Norma haciendo liquidación de material a lo bestia (la gente se fue con carretadas de mangas), el stand de Fanzines con las encantadoras chicas de *Doki Doki* a la cabeza y las tiendas de siempre como Antifaz, Chunichi, Inu, Otakuland, Samurai, Blanc i Negre,





En las imágenes plano del fondo de la estación, el stand de Camaleón, Willie acosando a Ismael Ferrer, y el stand de Manga Vídeo. Los dibujantes también disfrutaron del ambiente de fiesta que se respiró en el Salón. Por cierto, Albert Monteys, compañero de Ismael en la Penya, se casó el mismo domingo del Salón. Felicidades.

DANAE DÍAZ

Danae es la ganadora de la categoría para menores de catorce años. Su premio fue un televisor y un vídeo. Danae (según nos han chivado) ha crecido entre dibujantes y se nota. Para su edad tiene mucha mano y promete grandes cosas.

Nació en:
Sta. Coloma de Gramannet (Barcelona).

Sus mayores influencias son:
Rumiko Takahashi, Fujishima y muchas más, aunque todas japonesas.

Considera su primer trabajo:
El del concurso.

En el comic quiere llegar a:
No me planteo ser profesional, pero quizá como segundo trabajo.

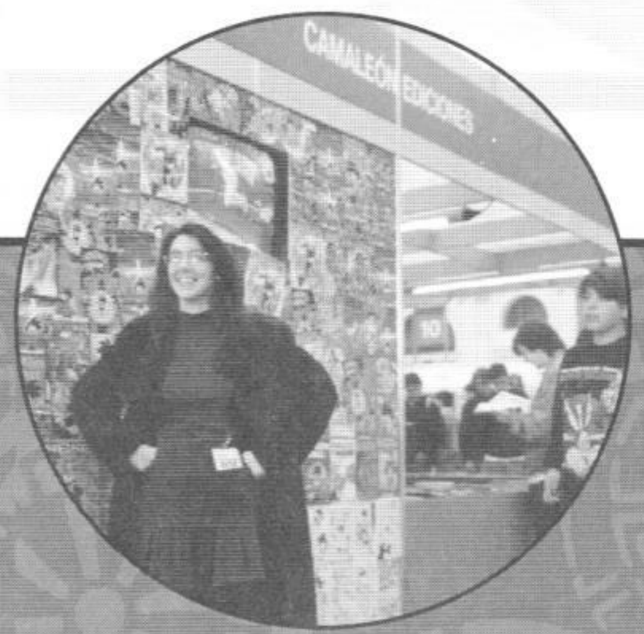
Sus bases de dibujo son:
La práctica, soy autodidacta.

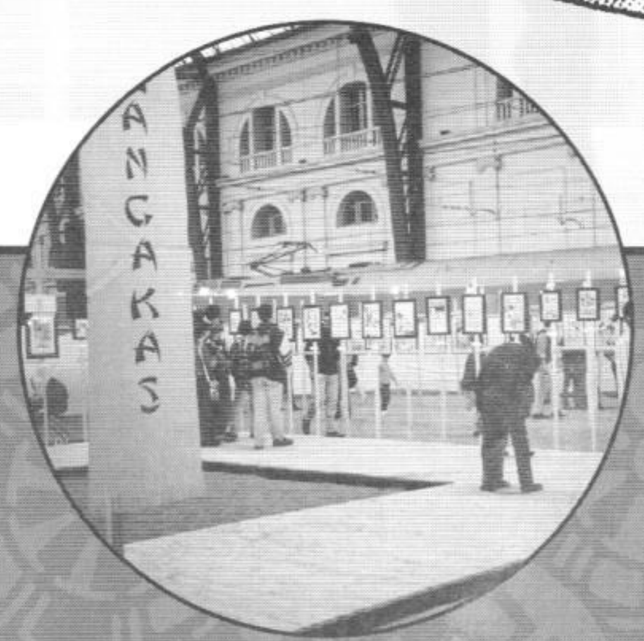
En lo referente a música:
Me gusta de todo un poco.

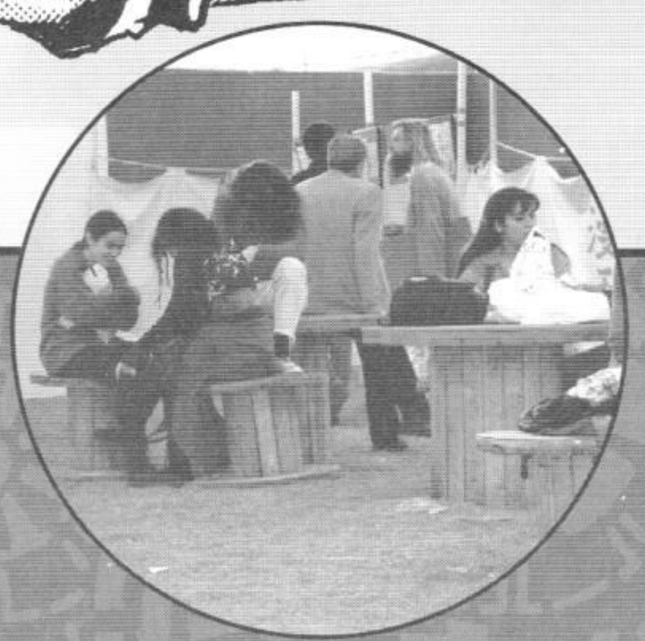
En lo referente a cine:
Como en la música, un poco de todo.

¿Qué se siente al ganar el concurso del salón?:
Una gran alegría.

Cosmic Alien, Continuará, Comics Aventura, Belano, Sunshine y un largo etc... pero de las tiendas, tres destacaban por su extensión y material: Continuará, Cosmic y Otakuland, que no se limitaron a poner a la venta las últimas novedades de *Dragon Ball* y trajeron material de lo más interesante. Por ejemplo, Otakuland parecía el paraíso de los fans de Miyazaki con muñecos y peluches de *Totoro*. También hay que destacar el trabajo de Antifaz y Comics Aventura que trajeron tebeos, una de las cosas que se echaba a faltar en el Salón y también Hokusai que suplió al ausente Tonkam en lo que se refiere a mangas originales. El resto de tiendas, bastante más pequeñas, se limitó a poner a la venta algunos muñecos, pósters y cromos de *Dragon Ball* como si no existiera nada más. Los actos del sábado se abrieron con la entrega de los premios Japón de Manga (ver destacado) , el equivalente al concurso de manga del año pasado que ganaron Vanessa y David. Fue un poco lamentable que no asistiera nadie de los fanzines o revistas del medio para cubrir el acto. Parece que el no editar a un autor te da permiso para ignorarlo porque la verdad, es una vergüenza que en los textos que ya han salido sobre el Salón no se den ni los nombres de las ganadoras. Se nota muy poca solidaridad con los autores jóvenes, una verdadera pena. Por cierto, que esa falta de solidaridad también se ha notado en las revistas del medio (no así en la prensa) a la hora de hablar de uno de los ejes del Salón, la exposición de los autores de manga español. Es de juzgado de guardia que la propia gente del mundillo (y no hablo de los lectores que acudieron en masa a ver la exposición) desprecie un acto tan importante como éste y lo descarte como si no hubiera existido vete tu a saber por qué extraños motivos. Y no vale esgrimir el tema de la calidad. La calidad acabará llegando si damos nuestro apoyo a unos autores jóvenes que lo último que necesitan es el olvido. Si midiéramos las cosas por la calidad, hay muchos que tendrían que haber cerrado el chiringuito hace tiempo, pero hay que dar siempre un margen de confianza para que la gente pueda aprender y madurar profesionalmente. Cambiando de tercio, hay que destacar la cantidad de gente



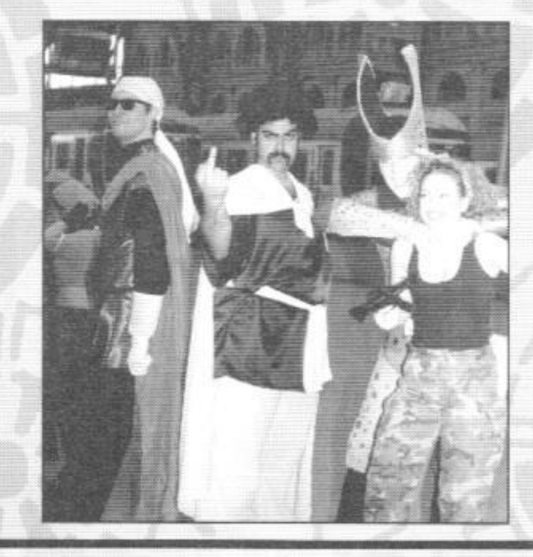




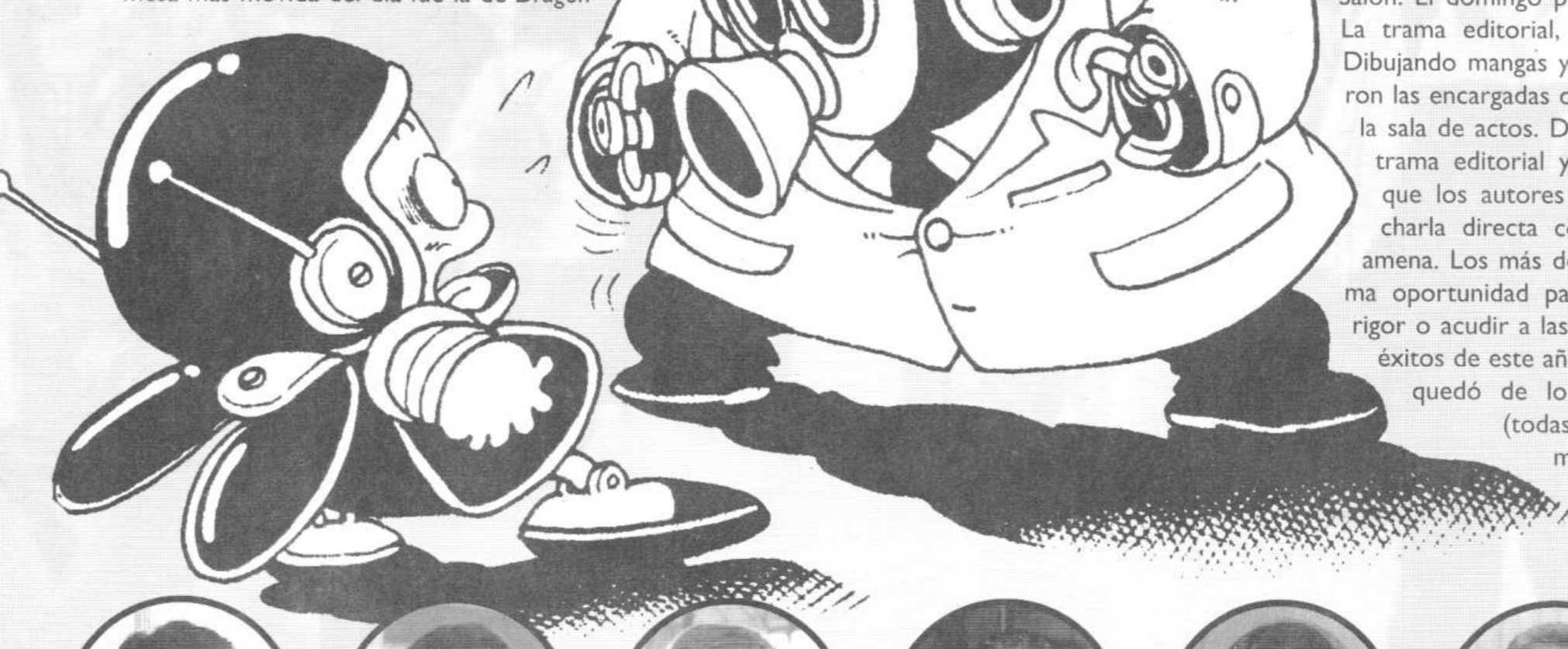
En las imágenes Nuria Peris delante del stand de Camaleón y dos imágenes de la exposición de autores españoles, en la que (siguiente imagen) se habilitaron unas especies de mesas que se aprovecharon para hacer picnic. La gente quedó bastante satisfecha con la escenografía de las exposiciones. Quedaron muy resultonas.

¡¡¡ JUERGA Y MOGOLLÓN !!!

Fue de las cosas más divertidas del Salón. La gente dejó de lado la vergüenza de otras ocasiones y acudieron al Salón disfrazados de lo que más les gustaba. Hubo de todo. Las *Sailor Moon* correctas, como siempre, los de *Ranma* con muy buen humor, los de *Dragon Ball* con imaginación y mucho curro, Willie y Maya impagables y el chico que vino vestido de conejita del playboy como en *Otaku no video* se mereció un premio. Las medias le quedaban estupendas. De todas maneras el mejor, el más conseguido, el no va más de los disfraces fue el que llevaba Sergio Herrera de Mister Satán. Estaba perfecto y además se metió en el papel como si lo llevara haciendo desde chaval. Esperemos que el año que viene la cosa se multiplique y se pueda convocar el primer concurso oficial.



que acudió disfrazada al Salón. Tuvimos de todo un poco, desde toda la troupe de *Sailor Moon* a toda la troupe de *Ranma*, pasando por toda la troupe de *Dragon Ball* hasta los mismísimos Willie y Maya en persona. Fue genial que la gente pasara de todo, dejara la vergüenza en casa y acudiera al Salón como le apetecía. Lo mejor es que nadie se rió de la gente disfrazada, se reían con ellos, compartiendo el buen humor y las ganas de juerga. Volviendo a los actos, la cosa continuó con las presentaciones de novedades de rigor y con las siguientes mesas redondas: Sexanime, la fórmula del éxito, ¿Por qué *Dragon Ball* vende y *Bateadores* no? y ¿Quién maneja tu Joystick?. Está claro que la mesa más movida del día fue la de *Dragon Ball* en la que Lázaro hizo más de ponente que de moderador y montó una discusión a su medida en la que no se llegó a ningún lado. Bueno sí, la conclusión fue que *Dragon Ball* vende y *Bateadores* no, pero eso ya lo sabíamos. El domingo empezaba con la cifra de asistencia de público de la anterior edición superada. La gente de la organización se daba palmaditas en la espalda y los escépticos se callaban por falta de argumentos. La cosa transcurrió con menos mogollón que el día anterior pero con movimiento gracias, entre otras cosas, a las últimas proyecciones que la gente del fanzine Jonu había organizado. Un magnífico trabajo durante los tres días de Salón que permitió al público (el que pudo acceder a la abarrotada sala de proyecciones) admirar peliculones como *Pompoko*, *The Tombstone for Fireflies*, *Nausicaa*, *Laputa* y OVAs tan jugosas como *Video Girl* o *Gun Smith Cats* entre muchas otras cintas. También hay que destacar el trabajo realizado en el Taller de dibujo y el Taller de animación, dos actividades que parecen consolidarse dentro del Salón. El domingo presentó varias mesas más: La trama editorial, Las chicas en el manga, Dibujando mangas y Pienso, luego existo, fueron las encargadas de cerrar las actividades de la sala de actos. Destacaron las mesas de La trama editorial y Dibujando mangas en la que los autores se dejaron llevar en una charla directa con el público de lo más amena. Los más despistados tuvieron la última oportunidad para hacer las compras de rigor o acudir a las exposiciones, otro de los éxitos de este año. La de autores españoles quedó de lo más mona de montaje (todas en realidad) y junto a la muestra de fanzines se convirtió en un fiel reflejo de la enorme cantidad de gente que está



JORDI SÁNCHEZ NAVARRO, Director de Ficomic

El Salón ha servido para disipar las dudas razonables que teníamos y nos ha demostrado que Barcelona puede "soportar" dos salones al año.

ANA MARÍA MECA Editora de manga de Planeta

Ha sido un salón prometedor, concurrido, divertido y un poco frustrante, especialmente por la ausencia de autores y editores japoneses.

DANI BARBERO Coord. Editorial de Glénat

Lo he pasado muy bien, había muy buen ambiente. Creo que se respira un ambiente mucho más lúdico y participativo que en el Saló del Comic.

DAVID RAMÍREZ dibujante de B³

No paré de dibujar Niñotakus y la gente no dejó de pedirme una y otra vez que lo resucitase. ¡Me divertí a horrores!

ENRIC PIÑEIRO Librería Continuará

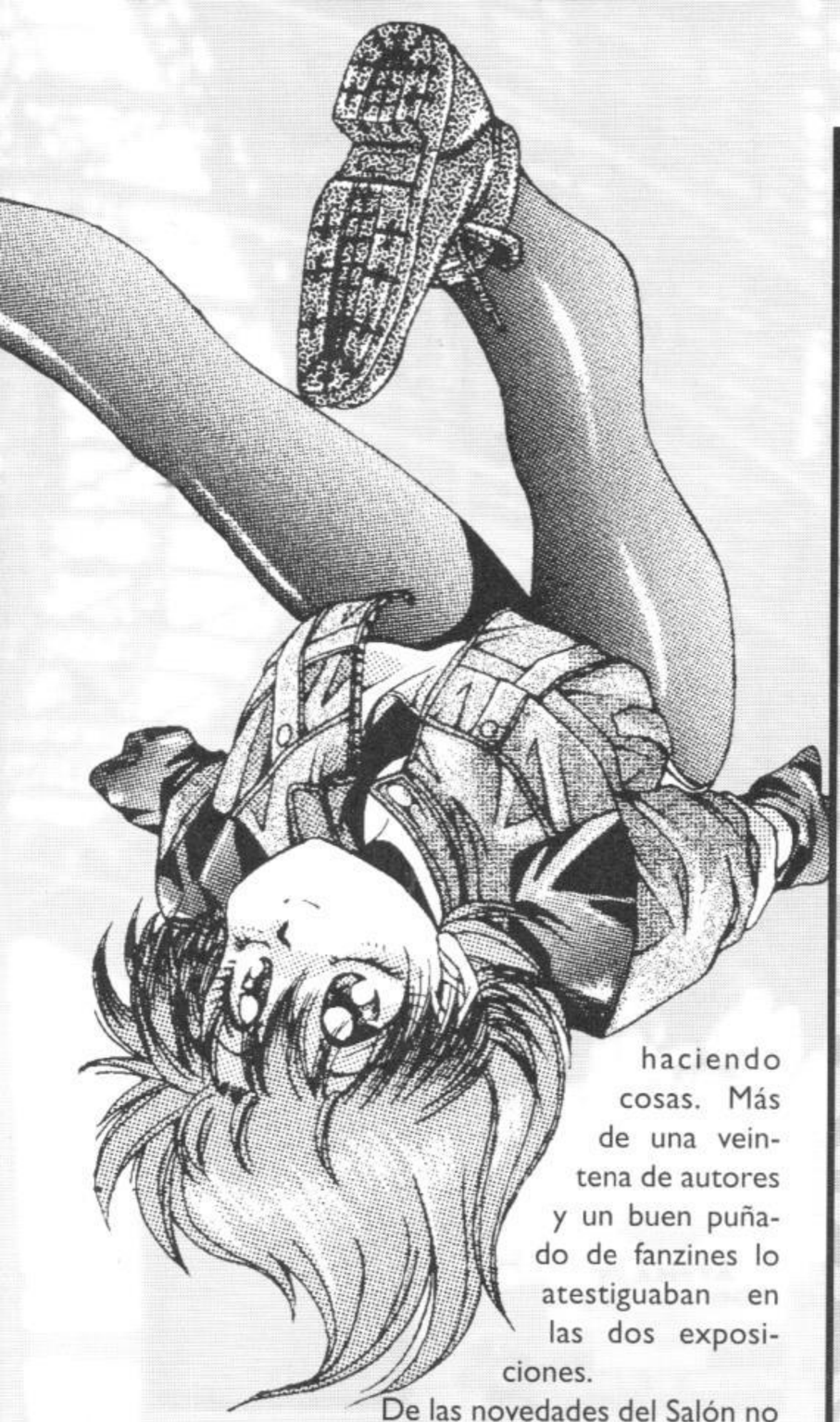
El Salón es una feria montada por los editores para poder vender al público, con total ausencia de vida cultural.

JAVIER ESCAJEDO articulista

Creo que hay demasiadas novedades, muy poco material de coleccionista y todo, absolutamente todo, está demasiado caro.

ISMAEL FERRER dibujante de Yoko y Pachún

Es una buena oportunidad de reencontrarte con los amigos e ir a tomar unas copas.



haciendo cosas. Más de una veintena de autores y un buen puñado de fanzines lo atestiguaban en las dos exposiciones.

De las novedades del Salón no hemos hablado porque ya lo hicimos extensamente el mes pasado. De todas maneras fue una pena que no hubiera ninguna novedad de manga español (excepto el *Niñotaku* que tampoco era exactamente una novedad al ser una reedición) para apoyar el éxito de la exposición. Aunque autores no faltaron. Estaban David Ramírez y Celso Piñol, presentando con mucho éxito su *Niñotaku-Otaku Files* de Inu Ediciones, estaban José María Reyes y Mateo Guerrero, con su proyecto de manga para Planeta bajo el brazo, estaban los chicos de Hi No Tori arrastrando masas, estaban Roger Ibáñez, Nuria Peris, Vanessa Durán, Ismael Ferrer, José Miguel Álvarez, Laia Codina, Carla Brossa, Karen, los chicos del Killboy Studio, Roke González, David Belmonte, Alfonso Ruiz, José Luis Zaragoza y alguno que otro más. En resumen, se puede hablar de un Salón lleno de cosas positivas y que hubiera sido perfecto si, uno: las mesas hubieran sido más variadas y Lázaro hubiera sabido dejar de lado sus obsesiones personales, dos: las revistas especializadas hubieran cubierto el Salón como lo merece y no de manera superficial y autopublicitaria y tres: si el manga, el tebeo, el formato papel al fin y al cabo, hubiera estado más presente y el merchandising un poco menos, que a este paso desaparecerán los lectores de manga y sólo quedarán coleccionistas de figuritas, que son muy respetables, pero en la variedad está el gusto.

Armando Vila

¡¡¡ HUBO JAPONESES !!!

A pesar de la cercanía de fechas con la Feria de Frankfurt (una de las reuniones editoriales más grandes del mundo), a pesar del patrocinio del consulado, a pesar de... bueno, a pesar de todo, una de las cosas que siguen echándose en falta en el Salón de Barcelona es la presencia de editores y autores japoneses que le quiten el adjetivo de mercadillo del manga al Salón y lo conviertan en una convención sobre manga. En fin, que os rechinen los dientes recordando que al Salón del Comic del 92 vino todo el mundo y que nadie les hizo ni caso porque no se conocían...

Al grano: el Salón de este año ganó al del anterior por 1 editorial a 0. La editorial que sí que vino fue Kodansha: quedaron bien ofreciendo una exposición aceptable e interesante de alguna de sus obras más famosas, montaron un stand para presentar el *Manga Surprise* (una revista editada para la convención de San Diego) y además enviaron algunos representantes, confirmando su vocación (única en el mercado nipón) de editorial internacional. En el apartado de negocios, estuvo Yuka Ando, la responsable de la gestión de derechos internacionales de Kodansha, es decir, la persona con la que hablan los editores (Norma, Planeta, La Cúpula) para editar series de esta editorial. Como acompañante, traía una persona especial: el editor del *Young Magazine*, el señor Koichi Yuri, que traía una misión más específica: como en Japón están de celebración con el tema de *3x3 Ojos*, quiere publicar en su revista algunas notas sobre cómo la serie es popular también en otros países en que se publica: USA, Francia, Italia... ¡y España! Bien, el señor Yuri quería hablar con fans de *3x3 Ojos*, con "un montón", así que hubo que encontrarlos rápidamente. ¿Cómo se encuentran fans de *3x3 Ojos*? Dando voces seguro que no, así que a todo el que se acercaba al stand de Planeta la tarde del viernes para comprar el número 1 de la nueva colección, se le explicaba la cuestión y se le daba cita: ¿quieres volver a las seis y hablar con un editor japonés? Eso y un par de llamadas a otakus amigos acumularon unos 25 fans en menos de media hora, ilusionados porque iban a hacer algo diferente, y dispuestos a perderse la emisión de *Fatal Fury* por una buena causa. La sesión empezó con algo inesperado: ¡un sorteo! El señor Yuri había traído como obsequios para los fans españoles, un par de camisetas y un par de mochilas con la forma del monstruo boca de *3x3* (una pasada de merchandising, vaya, como para que aprendan esos stands que sólo se dedican a Gokuh) por lo que estuvo a punto de ser arrollado por los fans, pero en fin, se improvisó un sorteo, y algunos fans fueron muy felices y otros un poco menos... Luego llegaron las poses: a ver esos grupos, foto, foto, foto, foto, foto... uf, veinte fotos aguantando la sonrisa... a ver, otra pose, foto, foto, foto, foto. ¿se ha acabado el carrete? Pues nada, a poner otro... y otra vez, en el stand de Kodansha: foto, foto, foto, foto, foto... Después y con la ayuda de una traductora, llegó el momento de las preguntas: ¿por qué te gusta *3x3 Ojos*? ¿cuál es tu personaje favorito? ¿por qué empezaste a comprar *3x3 Ojos*? Cada uno decía la suya, algunas bastante rebuscadas "encuentro que la serie tiene mensaje" y otras más del modelo de "me gusta Pai". La sesión acabó con el señor Yuri firmando autógrafos a los participantes (para su gran sorpresa, ya que se preguntaba si los fans no le habrían confundido con el mismísimo Yuzo Takada). El señor Yuri prometió hacernos llegar la revista en que aparezcan las fotos, y seguro que a todos los fans les haría ilusión verse en el *Young Magazine*...

JUAN CARLOS GÓMEZ, Editor de Camaleón

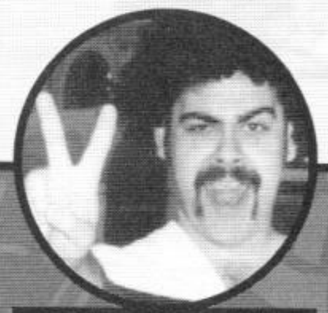
Lo mejor: la asistencia de público. Lo peor: la falta de imaginación de los stands, todos eran iguales.

KANO Dibujante de Sukebe

El Salón del manga es el complemento perfecto para el Saló. Yo personalmente, cuando mejor lo pasé fue disfrazado de Willie.

JOSÉ MIGUEL ÁLVAREZ, dibujante de Chichi Squad

Estuvo bien, sobretodo porque pude tomar contacto con mis lectores y además vi gente a la que sólo veo en ocasiones como ésta.



SERGIO HERRERA Japan Anime Fanzine

Ha estado bien, en la línea de los últimos cuatro salones. Faltaron autores y se nota que se había organizado demasiado rápido.

NURIA PERIS dibujante de Akuma

Ha habido excesivo merchandising, escasez de manga de importación, sobretodo novedades, y la organización me pareció, en general, mejor que años anteriores.

ROKE GONZÁLEZ guionista de Desafío

Hubo ganas y mucho público, pero el Salón deja que desear. Es una feria en la que algunos aprovechan para liquidar stocks. Las exposiciones también dejaban que desear.

JULIO ÁNGEL ESCAJEDO articulista

Este Salón es una burda excusa para vender material de Dragon Ball, con una "exposición" completamente repulsiva.

VEN AL NUEVO NORMA Comica

¡LA MACRO-TIENDA DE COMICS DE BARCELONA AHORA ES TODAVÍA MÁÁÁÁS GRANDE!

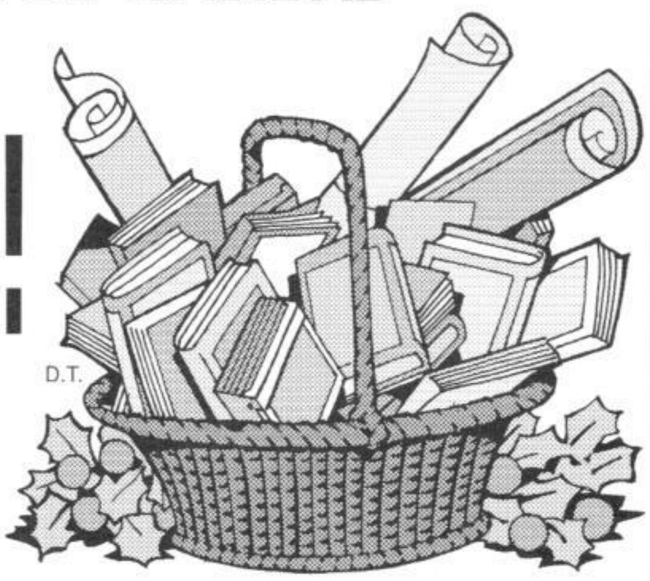
Manga Vídeos Posters Games Merchandise

Passeig de Sant Joan, 7 y 9. Barcelona. Tel. (93) 2454526

¡Y ESTAS NAVIDADES PUEDES GANAR NUESTRA SUPER-CESTA DE NAVIDAD VALORADA EN MÁS DE

500.000 ptas.!

¡¡VEN A LA MECA DEL CÓMIC!!



© Kosuke Fujishima / Kodansha. © Haruhiko Mikimoto / Kadokawa Shoten. © Kia Asamiya / Kadokawa Shoten. © Izumi Matsumoto / Shueisha. © Masakazu Katsura / Shueisha. © Morimoto / Utatane / Kodansha. © U-Jin. © Satoshi Shiki / Kadokawa Shoten.

KATSUYOSHI NAKATSURU

L·A · E·N·T·R·E·V·I·S·T·A

Todo el mundo conoce *Dragon Ball Z*. Quien más quien menos ha visto un episodio y todos han atribuido al autor original del manga su éxito. Eso es no conocer el staff que se esconde detrás de las adaptaciones de manga, es no reconocer el talento de los diseñadores de personajes y realizadores como Katsuyoshi Nakatsaru, que después de años adaptando para la pantalla vuestros héroes favoritos, rinde cuenta de su trabajo en un amistoso encuentro...

Pierre Giner: *¿Cuando debutaste en el campo de la animación?*
K. Nakatsuru: Debuté hace trece años en la Toei. Allí trabajaba como dibujante e intercalador. No he conocido más compañía que la Toei.

P.G.: *¿Cómo llegaste a trabajar en* Dragon Ball *y después en* Dragon Ball Z*? ¿Gracias a Minoru Maeda?*

K.N.: Al principio empecé a trabajar con Minoru Maeda en las aventuras de Arale pero después nos formó a Tadashi Sato (*Slam Dunk*) y a mí en todos los pasos de la animación.

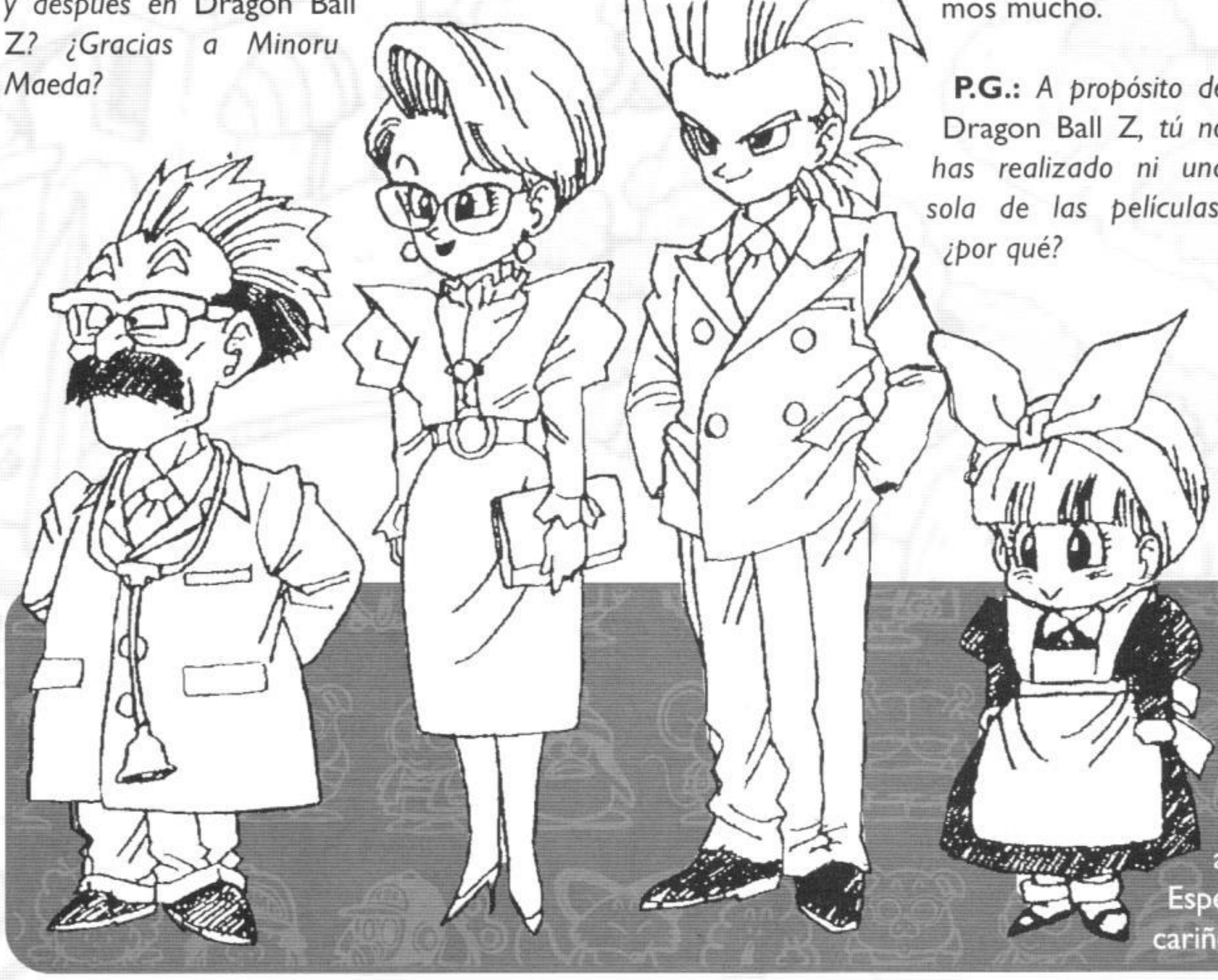
P.G.: *¿Os han ayudado otras personas?*
K.N.: Sí, por supuesto, pero la más importante es sin duda Masami Suda (*Hokuto No Ken*). Es un pozo de ciencia en lo qie se refiere a animación. La mayoría de nosotros le debemos mucho.

P.G.: *A propósito de* Dragon Ball Z, *tú no has realizado ni una sola de las películas, ¿por qué?*

K.N.: No sólo no he realizado ninguna, sino que no he sido el diseñador de personajes. Claro que los personajes principales se han retomado tal y como son en la serie, pero los otros han sido creados por el realizador Shigeyasu Yamauchi.

P.G.: *¿Creados de acuerdo con Akira Toriyama?*
K.N.: Evidentemente, pero el margen de maniobra es más grande que en la serie ya que se trata de personajes originales.

P.G.: *En la serie, ¿se somete todo a la aprobación de Toriyama?*
K.N.: Sí, le enviamos todo por fax y él nos responde, pero lo más difícil viene con el color de los personajes. En ese caso nos diri-



Estos bocetos son lo más cerca que ha estado Toriyama de la nueva serie de *Dr. Slump*. Las malas lenguas dicen que no quiso saber nada más ni involucrarse lo más mínimo. Digan lo que digan lo cierto es que los (practicamente) únicos nuevos personajes de la serie los ha abocetado el mismo.
Esperemos que eso indique que no ha perdido el cariño por su serie.

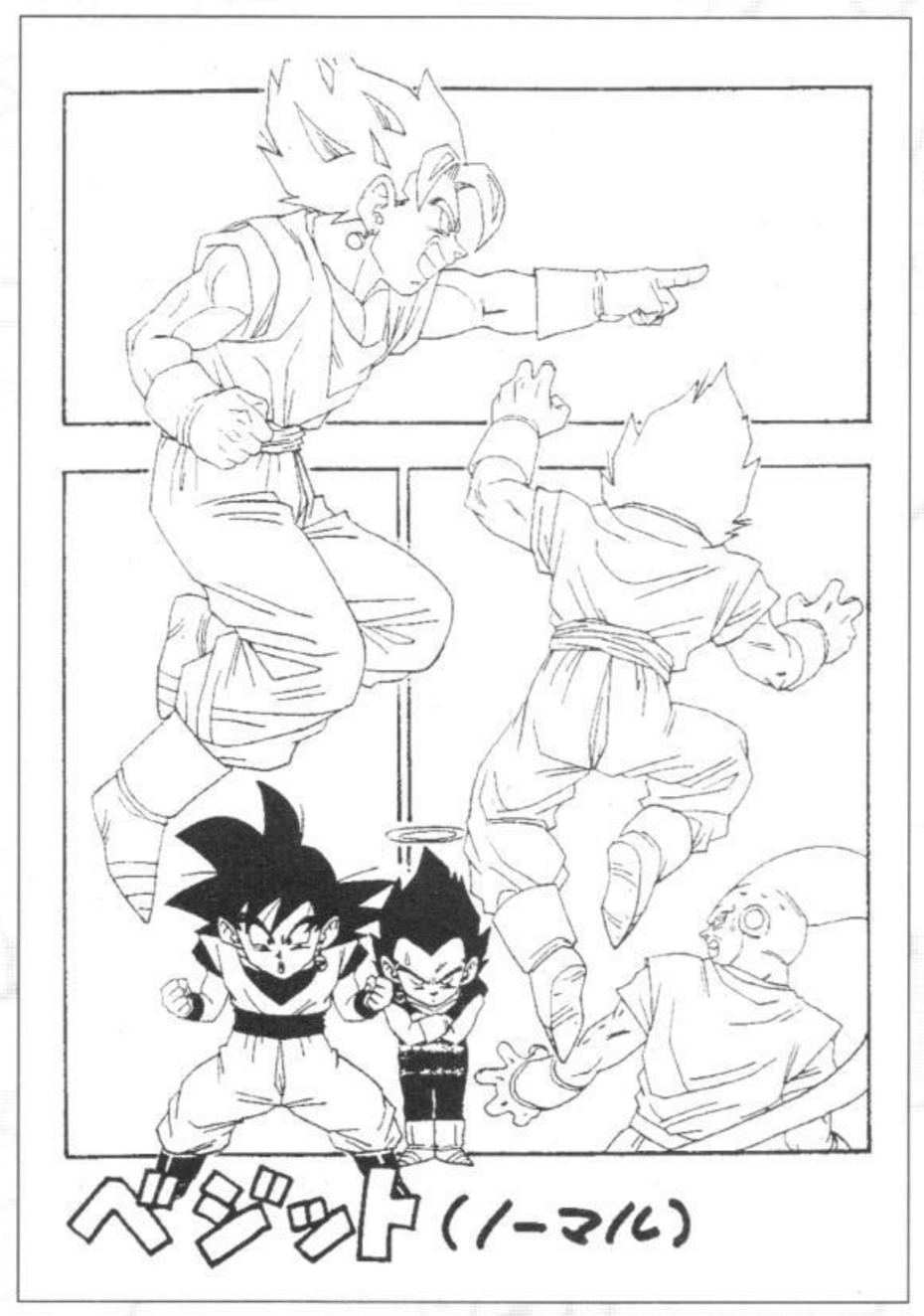
gimos a Sueisha y ellos nos dicen qué debemos hacer.

Neko: *¿Tú también dibujas el nuevo* Dr. Slump *para Sueisha en el* V. Jump*?*
K.N.: Yo retomé el personaje del Dr. Slump porque Sueisha deseaba republicarlo y porque Takao Koyama se encargaba del guión. Pero, incluso en ese caso, hacer un comic es algo muy difícil. Akira Toriyama es, a ese nivel, mejor que yo.

Neko: *¿Intentaste respetar el humor de la obra original?*
K.N.: A decir verdad, es difícil responder esta pregunta, nosotros queríamos hacer algo diferente, además el humor de la primera serie podía parecer pasado de moda. Entonces, intentamos no innovar demasiado y mantener un lazo con la serie vieja, hacer algo así como una reactualización.

Neko: *¿Qué proyectos tienes actualmente?*
K.N.: Por ahora, se resumen a *Dragon Ball Z, Dr.Slump y V. Jump* desgraciadamente no me queda tiempo ni para tocar la guitarra ni para el ocio.

Neko: *¿Sabes que en Francia y España* Dragon Ball Z *bate todos los récords de popularidad?*
K.N.: Sí, he oído hablar de ello. Estoy contento y, a la vez, intrigado por este éxito fuera de Japón.



Neko: *¿Intrigado?*
K.N.: Sí, siempre me pregunto como personas que no son japonesas pueden ver nuestras animaciones, pero estoy contento por su éxito.

Neko: *He oído que un proyecto de continuación de* Dragon Ball Z *iba a ver la luz próximamente, ¿es eso cierto?*
K.N.: En efecto, una continuación televisiva totalmente original que sucede diez años después del fin de la serie. Yo empecé la concepción de los nuevos personajes alrededor de final del octubre pasado. Creo que habrán también nuevas películas. Esto debe alegrar a todos los fans de *Dragon Ball* en Europa.

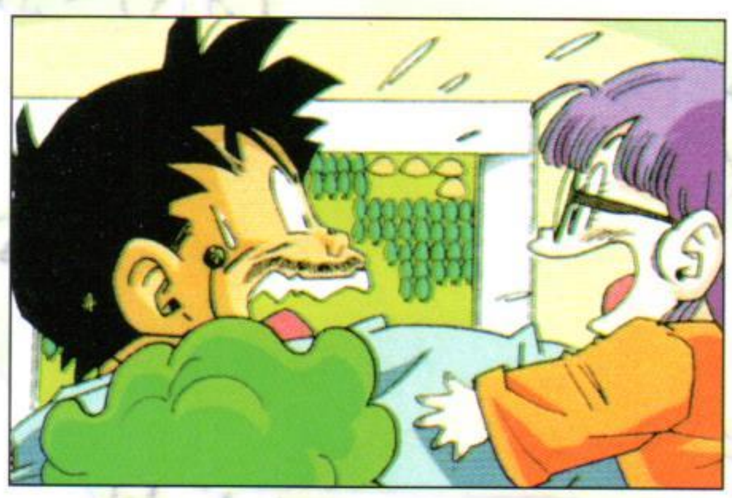
Neko: *Sin duda, y al los fans de todas partes.*
K.N.: Había también idea de hacer una nueva serie del *Dr.Slump*, pero por esta parte no hay nada seguro.

Muchas gracias señor Nakatsuru.
Entrevista realizada el 28 de agosto de 1995 por Pierre Giner y cedida por la revista Animeland donde se publicó originalmente

Las nuevas aventuras de Arale, el Dr.Slump y todos los demás vieron su final en el *Virtual Jump* nº 9 de 1996. Fueron un total de 40 entregas que se han ido recopilando en tomitos (dos hasta el momento), pero tomitos en el formato habitual de las cosas recopiladas del *Virtual Jump*. Es decir, a color, mucho más finitos (menos páginas) que los tankoubons habituales y con un diseño muy moderno, en la línea de la revista.

Dr. SLUMP

E·L·R·E·G·R·E·S·O

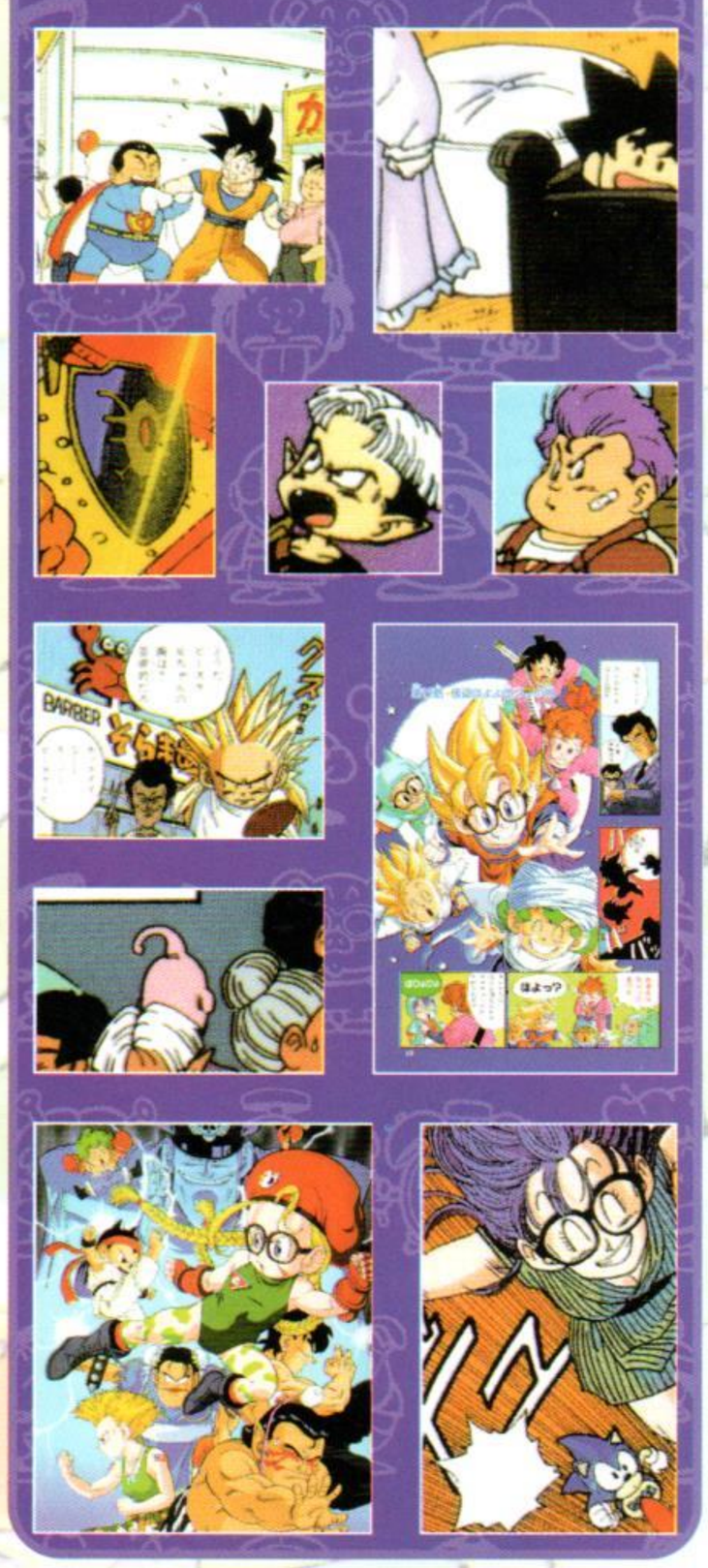


En 1980, más concretamente en enero de ese año, apareció en los quioscos japoneses el *Weekly Shonen Jump* número 5/6. El dato no tendría mayor interés si no fuera porque en su interior estaba la primera entrega de un nuevo manga, realizado por un joven autor que llevaba desde 1978 publicando historias cortas en la revista. Pero los anteriores intentos de Toriyama (así se llamaba el imberbe mangaka) no habían acabado de cuajar, no habían conseguido la suficiente atención del público. Esta vez la cosa iba a ser diferente, esta vez la serie era *Dr. Slump* y su calidad no pasó desapercibida.

La serie continuó hasta el número 39 de la revista del año 84. 18 volúmenes de historias surrealistas y desfasadas, miles de páginas llenas de uno de los mejores comics de humor de la historia. Pero el manga no hizo el viaje en solitario. En abril del 81 empezó a emitirse la serie de televisión que adaptaba el manga con acierto, incluyendo algunas historias originales. Fueron 243 capítulos hasta febrero del 86. Desde entonces *Dr. Slump* quedó un poco en el olvido. Se hicieron varias películas y el personaje había quedado en la memoria colectiva de los japoneses, pero eso era todo. Hasta que Takao Toyama (guión) y Katsuyoshi Nakatsuru (dibujo) decidieron acabar con el largo silencio del personaje devolviéndolo a la vida en una nueva serie, una serie de manga a color publicada en el *Virtual Jump*, una revista muy ligada al mundo de Akira Toriyama.

La primera entrega apareció en el *Virtual Jump* n°2 del 93. Pero Toyama y Nakatsuru querían cambiar un poco las cosas y se pusieron a producir el manga de Arale siguiendo un proceso más parecido a los dibujos animados que al manga más clásico. La nueva Villa del Pingüino había ganado en color, había ganado en espectacularidad gráfica y había ganado nuevos personajes, pero se había dejado una cosa muy importante por el camino, el alma. El *Dr.Slump* siempre había desta-

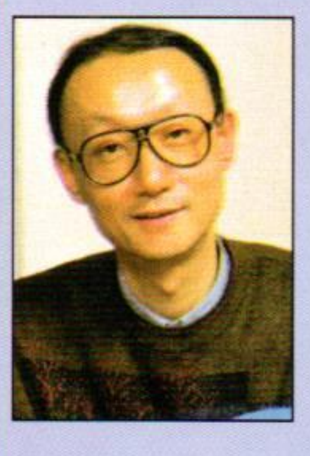
Cameos y homenajes los hay para dar y vender en la serie. Destacan, claro está, los de *Dragon Ball* y otros personajes de Akira Toriyama.



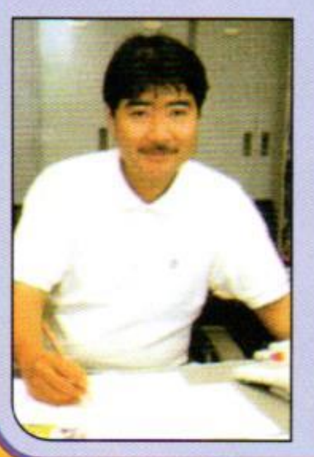
cado por lo caótico de su transcurrir. Unas veces a Toriyama le sobraban páginas para completar la historia y se sacaba de la manga algún gag completamente fuera de lugar pero genial o alguna aventura con él mismo de protagonista (siempre acababa recibiendo). En otros casos lo que le sobraba era historia e inventaba por la cara sagas de dos o tres entregas para frustración de sus fans que tendrían que esperar otra semana para ver qué final se le había ocurrido al robotijo aquel que firmaba la serie. Otro de los alicientes era ver a los personajes bien definidos, actuando con independencia y reclamando su trocito de diálogo cuando el guionista se olvidaba de ellos. La nueva serie funcionaba más como una fórmula. Parecía que los episodios estaban demasiado planificados, demasiado milimetrados. La frescura se había perdido, y no sólo eso. El nuevo *Dr. Slump* era una obra excesivamente coral. Los personajes se apelotonaban en las páginas formando un barullo enorme, una especie de masa compacta en la que no se sabía muy bien quién destacaba. El antiguo *Dr. Slump* no huía de la idea de obra coral, al fin y al cabo se contaba la historia de un pueblo entero, pero Toriyama era lo suficientemente hábil como para separar cada elemento, aislarlo y darle vida propia, cosa que

A · M·E·D·I·O · C·A·M·I·N·O · E·N·T·R·

EL GUIÓN



Takao Toyama plantea un argumento general que presenta a Kozo Morishita (el famoso Dr. Mashirito) y también a Akira Toriyama. Una vez aprobado se pone las pilas y acaba el guión.



LA PLANIFICACIÓN Y EL DIBUJO

Con la historia en su poder Katsuyoshi Nakatsuru se pone en marcha y prepara los lápices de la historia. Los diseños de los personajes (deformación profesional) ya los tiene trabajados y definidos hasta la última línea.

ELIGIENDO COLORES

Nakatsuru y Satoko Asai se reunen para decidir que colores aplicarán los especialistas en personajes y fondos. Parece poco importante pero lo es y mucho.

no supieron hacer Toyama y Nakatsuru. Lo único que hicieron los dos autores fue mantener vivos ciertos clichés que se habían hecho famosos en la serie original y repetirlos hasta la saciedad. Pero no todo es malo y hay que reconocer que el trabajo gráfico de Nakatsuru es de lo más atractivo. Para un tebeo puede que quede un poco frío, pero no se puede negar que es un trabajo técnicamente perfecto. Es más, si este nuevo *Dr. Slump* no hubiera nacido a la sombra de un predecesor tan glorioso, es posible que nos hubiera encandilado a todos, pero es que el *Dr. Slump* de Toriyama es mucho *Dr. Slump* y costará que nos lo hagan olvidar con productos simplemente correctos. Ahora hay que esperar a ver si el rumor de que el manga daría pie a una nueva serie de televisión se confirma y, sobre todo, a la llegada de *Dr. Slump* (el original) a España de la mano de Planeta. Entonces podréis juzgar por vosotros mismos si es o no genial.

Enrique Pilón

RECIEN LLEGADOS

Toriyama, fiel a sus costumbres, lleno la Villa del Pingüino de personajes con nombres que querían decir algo. Por ejemplo los Norimaki tienen nombres de galletas de arroz (menos Turbo y Nitro). Por cierto que Nitro Norimaki (la bebe de aquí abajo) es una de las incorporaciones de la serie. Es la hija de Senbei y Midori y es normal. Las otras incorporaciones destacadas a la serie son las de la familia encabezada por el Dr. Ope, el mejor médico del mundo llegado de ciudad Elite. Su mujer es Gauze (gasa) y es la mejor enfermera del mundo. Karte (parte clínico) es el hijo. Es un genio del futbol y era muy popular en ciudad Elite. Cierra la familia Tinqui (tintura de iodo) que a sus tres años ya tiene un coeficiente de 200.

EL MANGA Y EL ANIME

DEL PAPEL AL CEL

A partir de aquí el proceso ya es igualito que cuando se hace un dibujo animado (cuando no se utiliza el ordenador para colorear, lo más habitual los últimos años). Se coge el lápiz y se calca en un acetato para poder aplicar el color posteriormente. Se tiene que trabajar en todo momento con guantes para no manchar ni rascar el acetato. Es un trabajo completamente artesanal.

EL ÚLTIMO PASO

El último paso antes de mandar a fotolitar es colorear los acetatos. Se tiene que hacer por el reverso del mismo, por la parte donde no hay línea para que esta quede por encima del color. La o el colorista se guian por las referencias de color que les han pasado y va aplicando la pintura especial para acetato intentando que ni se acumule ni se transparente. En ambos casos entorpecería el proceso de fotolitado. Una vez acabados hay que cuidarlos con mimo y enviarlos al productor.

DE VUELTA

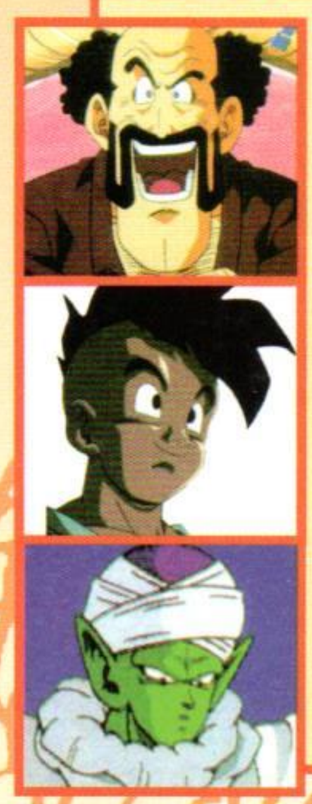
No falla, tenían que meterle mano a Vegeta. Era un personaje demasiado importante y goloso como para que los guionistas de GT prescindieran de él. Pero la verdad, lo del pelo plateado y el look de gamberrillo no acaba de encajar con su edad. Habrá que ver la reacción popular. Escribidnos y contadnos vuestra opinión, será interesante y puede que hasta divertido.

Los rumores se multiplican y la espera se hace eterna. Pero parece que la llegada de *Dragon Ball GT* a España está cada vez más cercana. O al menos es lo que dicen los interesados. Además, el inicio de emisión de la serie en Francia para estas navidades es una señal más que indica que no falta mucho para que nos lleguen las aventuras de Chibi Gokuh y Cía.

Sería divertido que alguno de esos rumores se confirmara y *Dragon Ball GT* se emitiera a nivel nacional con una gran promoción, con la campaña de la Pepsi y todas esas cosas. Sería un poco como si las televisiones reconocieran que todo lo que se ha dicho sobre la violencia y lo inadecuado de la serie son sandeces. Es más, sería una puerta abierta a que el público en general cambiara un poco la imagen estereotipada que tiene de la animación y los tebeos japoneses. Por que, la verdad, la gente de más de treinta años piensa que en los tebeos japoneses se esconde poco menos que el *Necronomicon*. Hasta Emilio Aragón en *Médico de familia* hacía una alusión en ese sentido en un capítulo reciente (es una lata que lo hagan antes de *Expediente-X*, te obligan a tragarte un trozo). Lo dicho, si *Dragon Ball GT* se emite a nivel estatal las cosas podrían empezar a cambiar.

Por cierto, en los tres días que duró el Salón del Manga uno de los temas más comentados fue si *Dragon Ball* era una serie válida o no. Había argumentos para todos los gustos, pero básicamente había tres grupos de gente discutiendo. Por un lado estaban los que descalificaban *Dragon Ball* como concepto, como si se tratara de un dogma de fe. Por otro lado, estaban los que defendían la serie a capa y espada sin mayores razonamientos, y por otro lado estaban los que decían que *Dragon Ball* es como

LOS SECUNDARIOS



Aprovechando la posesión de Gohan por Baby, han enfrentado a éste con Piccolo. Ya os podéis imaginar el morbo entre los aficionados japoneses. Al final, Gohan se deshace de Piccolo con un Kame Hame. Lo clásico al poder. Mientras, los únicos que han quedado libres del influjo de Baby son Oob, Pan, Boo y el bueno de Mr. Satan, haciendo de líder, considerados por Baby como los más débiles.

EL ÚLTIMO TSUFUR

Confirmado. Baby es el último de los Tsufur y anda más mosca que Vegetal contestando correos. El plan que ha urdido para eliminar a todos los superguerreros y a los que les rodean está planificado milimétricamente. Tras poseer a los seres más poderosos de la Tierra, para acumular su energía, se prepara para enfrentarse a Son Gokuh. Por cierto, Baby cambia más de look que Lucas Grijander.

CHIBI SAIYAJIN 3

No podía tardar en llegar. La transformación de Gokuh en superguerrero de nivel 3 ya está aquí. La cosa sigue sin ajustarse demasiado a los niveles de poder que nos habían hecho creer en *Dragon Ball Z*, pero habrá que adaptarse a las nuevas circunstancias. De todas maneras, Gokuh sigue teniendo el cuerpo de un niño y eso le plantea problemas al intentar mantener este estado demasiado tiempo. Vamos, que el cuerpo no le aguanta tanta energía. Ahora a esperar la siguiente transformación.

¿SE PARECEN?

Vegeta ha decidido afeitarse su horrible bigote por consejo de su hija, Bra, que parece una chica sensata. La verdad es que ya era hora. Con ese bigote, Vegeta había bajado muchos puntos en lo que se refiere a estética agresiva. Parece que los chara designer de la serie se dieron cuenta de la metedura de pata y ya le han puesto remedio. De todas maneras, y como homenaje al look bigotón del amigo Vegeta, hemos decidido hacer esta pequeña comparación (parecidos razonables, ¿eh?) para regocijo de sus enemigos y frustración de sus miles de fans femeninas. Lo sentimos chicas pero la realidad es así de dura. No es culpa nuestra si se parece a quién se parece.

A LA TIERRA

toda serie que dure tropocientos capítulos. Los hay buenos, los hay malos y hacia el final motiva más la inercia y el cariño a los personajes que la calidad real del producto, caso de *Dragon Ball GT*. Y es que no nos podemos engañar, cuando nos encandilamos con Trunks, nos encandilamos de un personaje carismático, lleno de fuerza pero también lleno de dudas y no del sucedáneo que nos intentan vender en GT. *Dragon Ball GT* tiene aciertos y errores, pero es innegable que se echa a faltar la mano de Toriyama. De todas maneras, y como he comentado un poco más arriba, son demasiados años siguiendo a Gokuh y a todos los demás como para dejarlos de lado tan fácilmente. Mientras sigan haciendo capítulos seguiremos viéndolos por cariño, por nostalgia, a pesar de que la mejor época de *Dragon Ball* pasó hace mucho tiempo. Además, no nos engañemos, nos sigue dando morbo (a casi todos) seguir de cerca la siguiente vuelta de tuerca de tal o cual personaje, la nueva transformación de menganito o fulanito y si Vegeta acabará dejándose barba.

De todas maneras, lo único que quedó claro entre tanta discusión durante el Salón del Manga es que no hay que rasgarse las vestiduras por ninguna postura. Cada cual es libre de opinar lo que quiera o de ver la serie de dibujos animados que más le guste, lo único importante es que nadie se tome las cosas a la tremenda y respete la opinión del prójimo.

Ahora, a disfrutar de las novedades de este mes en la serie, los que estéis viciados con el tema, y a pasar las páginas del libro de ilustraciones de Asamiya los que no traguéis *Dragon Ball* ni con embudo.

Armando Vila

RESÚMENES

CAPÍTULO 27

Dirección: Kazuya Hisada y Tsutomu Fujita.

Guión: Yoshihiro Ueda.

Gokuh llega al planeta donde está la séptima dragon ball. Es un planeta helado y la temperatura es de 272° bajo cero. Mientras, Baby ha poseído a Gohan y sólo queda Vegeta. Pero Baby es demasiado para él.

CAPÍTULO 28

Dirección: Akira Inagami y Tomoko Yoshida.

Guión: Daisuke Yajima.

Gokuh vuelve a la Tierra con una duda. ¿Vale la pena recuperar su tamaño normal si eso significa tener que volver a reunir las bolas antes de un año? Mientras se decide, le entra hambre y busca algo que comer, pero la gente está rara. Todos llevan la cara marcada.

VEGETA-BABY

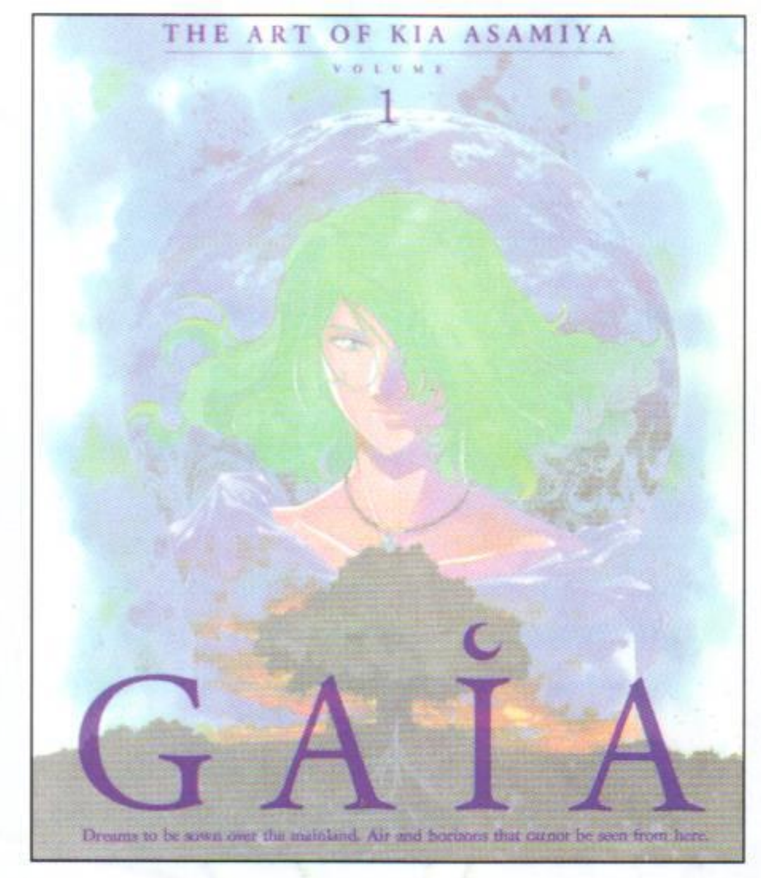
Baby tiene el poder de poseer a su enemigos y de acumular su energía para hacerse más poderoso. Primero se encargó de poseer a Goten, luego se hizo con Gohan y después utilizó toda esa energía para enfrentarse a Vegeta y vencerle sin demasiadas dificultades. Depués de poseer a Vegeta, el poder acumulado le convierte en Super Baby nivel 1 (recuadro de arriba). Los rasgos son los de Vegeta pero se reconocen marcas que ya se vieron en Llird. Pero Baby no tiene suficiente y se hace con el poder de Trunks y Bra. El siguiente paso en la escalada de poder es el Super Baby nivel 2(imagen de la izquierda). En esta forma la cosa ya va de músculos hipertrofiados y pelo un poco a la Super guerrero nivel 3.

Baby se convierte así en el amo absoluto del planeta, cuyo control llega hasta el extremo de que Dende es un lacayo más y las Dragon Balls han sido llevadas a un planeta llamado Nuevo Tsufur.

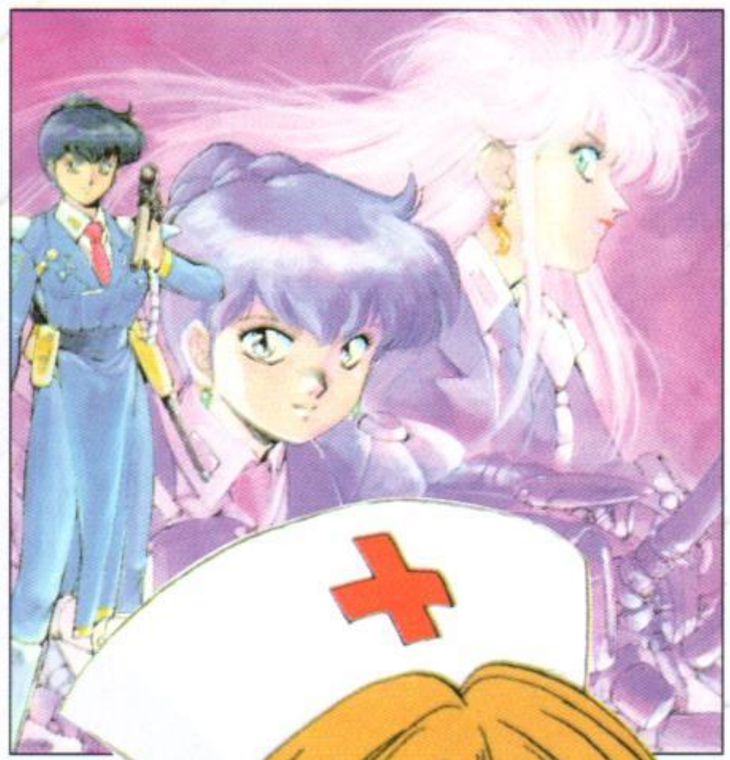
Entre tanto lío, Gokuh parece ser derrotado por Baby, pero derrotado hasta el extremo de que podría haber muerto. De momento la noticia ha sido lanzada como una hipótesis, un rumor, por lo que es muy posible que no acabe de confirmarse. Eso sí, lo que parece seguro es que Gokuh no tiene el poder suficiente para enfrentarse con éxito a Baby. Eso es todo por este mes. El que viene seguiremos ofreciéndoos lo último de *Dragon Ball GT*.

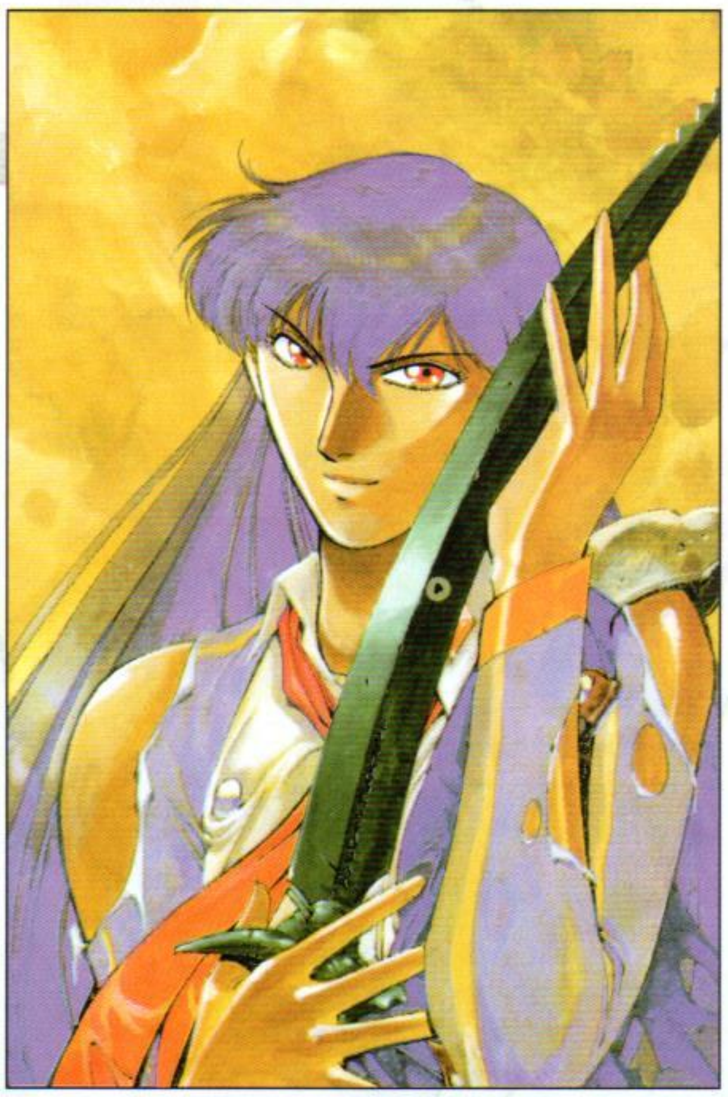
GAIA

Kia Asamiya es uno de esos autores al que casi hemos visto nacer como tal. Hace apenas diez años que está haciendo comics y su *Silent Möbius* se publicó en los Estados Unidos con mucha rapidez, un *Silent Möbius* que confirmo el interés de muchos lectores de aquella época por el comic japonés. Ahora esos diez años de trabajos son repasados en un libro de ilustraciones que lleva por título *Gaia*. En él podemos ver muestras de casi todos sus trabajos: *Möbius Klein*, *Silent Möbius*, *Vagrants*, *Dark Angel*, *Compiler*, *Assembler 0X* y *Steam Detectives* entre otras muestras de obras menores. El libro es una puerta abierta a la obra del autor pero no a la verdadera personalidad que se esconde tras lo que parece ser, a todas luces, un seudónimo. ¿Será Michitaka Kikuchi, será alguna otra persona?, Eso es algo que sólo el tiempo puede contestar. Mientras tanto tenéis este *Gaia* para disfrutar de uno de los autores de manga más publicados en occidente en general y en España en particular. Muy aconsejable para los aficionados al autor y a su manera tan personal de colorear. Está enamorado de los Macintosh y del color por ordenador en general.



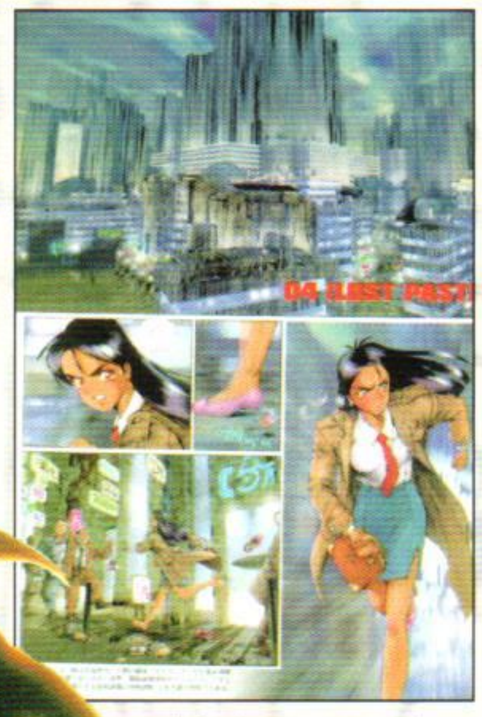
GAIA, THE ART OF KIA ASAMIYA Vol. I
98 pags.Color.
Media Works
1996

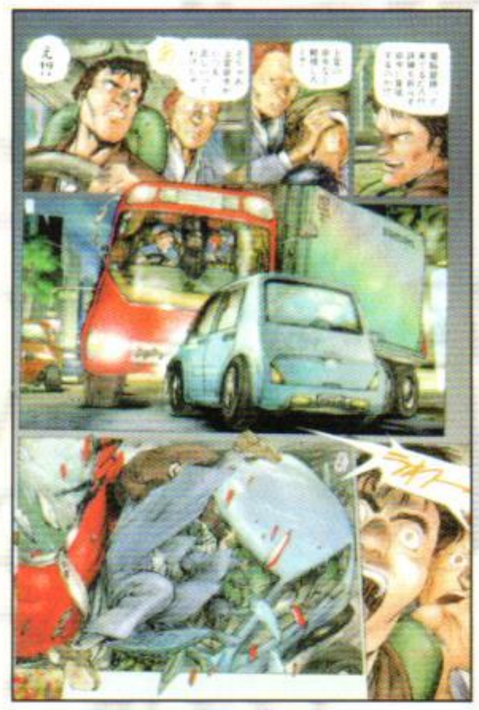




MANMACHINE INT

El regreso al manga de los personajes de *Ghost in the Shell* estaba anunciado desde hace muuuucho tiempo, pero ya sabemos que Masamune Shirow es cualquier cosa menos un autor rápido y le cuesta lo suyo producir historietas. Pero el estreno de la película de Mamoru Oshii era demasiado buena oportunidad como para dejarla pasar alegremente. Así las cosas, el bueno de Shirow ni corto ni perezoso, parece que se ha puesto las pilas para cumplir su promesa y entregarnos la segunda parte de la serie.





De todas maneras ya se acabó lo de llamarlo *Ghost in the Shell*. Las nuevas aventuras de la novena sección tienen título propio: *Manmachine Interface*. Un nombrecito que se las trae pero que define bien el espíritu de la serie.

En las nuevas aventuras de la novena sección echaremos en falta (al menos de momento) que nos aclaren un poco que ha pasado con la Mayor Kusanagi. El peso de la historia va a recaer más en Bato, Togusa y Aramaki, los ejes de la novena sección actual. También hay un personaje nuevo, Azuma, un novato a las órdenes de Bato y Togusa que tiene la curiosa habilidad de olfatear con destreza casi cualquier cosa. Es como un sabueso. En las primeras historias (ya han salido por lo menos cinco) vuelve el tema del cruce jurisdiccional entre las diferentes sec-

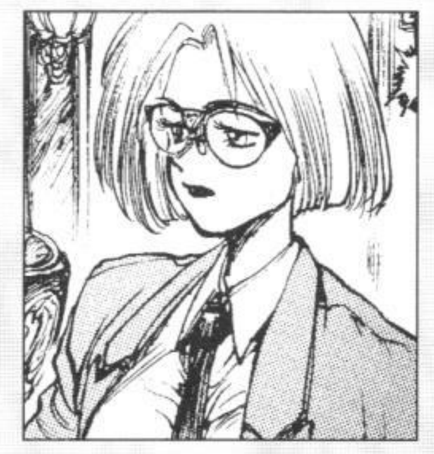
Ya nos habían avisado. El juego en 3D y 2D de Ghost in the Shell para Play Station es realmente espectacular. La producción general ha corrido a cargo de Exact (*Jumping Flash*) y la dirección de la animación ha sido de Hiroyuki Kitakubo (*Black Magic*). Shirow también ha estado muy involucrado en el proyecto. Uno de los protagonistas del juego será un fuchimoka (ver abajo) lo que aportará puntos de vista muy interesantes. Recordad que los fuchimokas pueden ir por paredes y techos. La historia va de un policía que ha sido ascendido tras una dura prueba. Aramaki, el jefe de la novena sección, le ofrece ser un controlador de fuchimoka si consigue fusionarse con uno.

La animación del juego la ha realizado Produccion IX, encargados de animación en *Ghost in the Shell*.

ERFACE GHOST IN THE SHELL 2

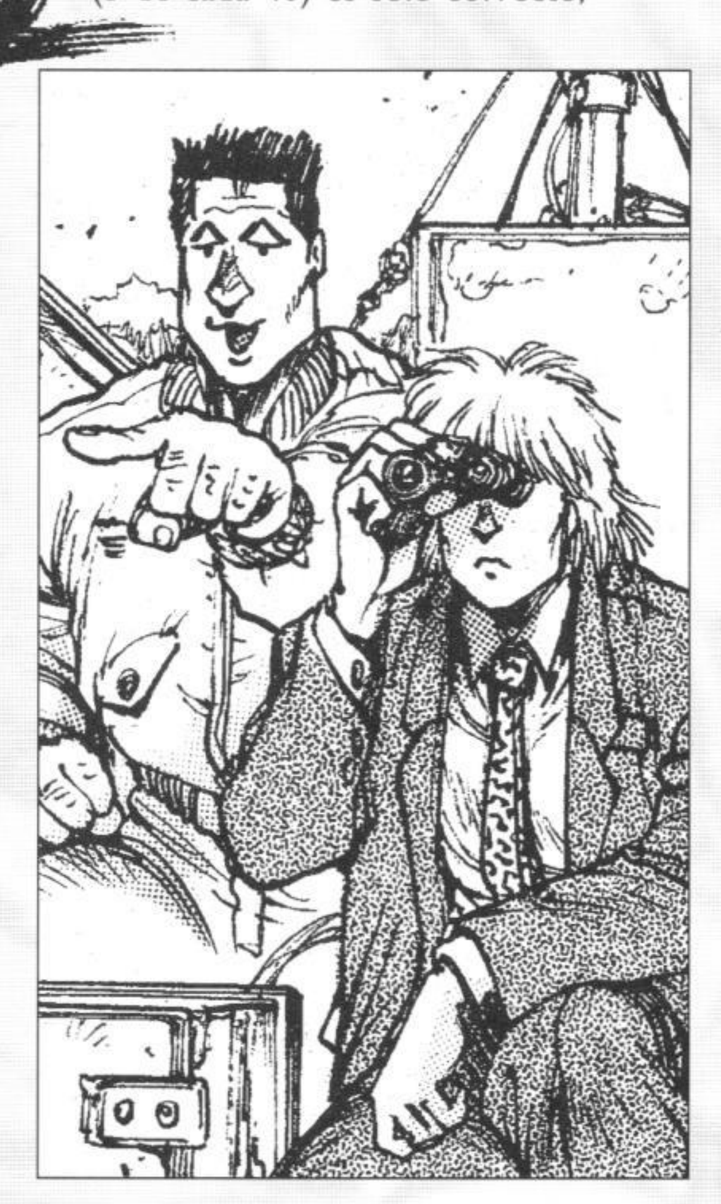
ciones. En la cuarta entrega, Lost Past, por ejemplo, la sexta sección invade la jurisdicción de la novena, intentando desbaratar un plan terrorista. Al final la cosa acaba en victoria para la novena sección desbaratando el plan, que pretendía conseguir que China atacará Okinawa. La temática política sigue siendo la segunda baza de la serie. Los tejemanejes y enredos a más alto nivel son el segundo motor de *Manmachine* como lo fueron en *Ghost in the Shell*. Está claro que el primer motor es la relación de la alta tecnología y las redes de información con la política.

En *Manmachine*, Shirow sigue con el mismo grafismo de sus últimos trabajos. Ha pulido algunos aspectos de su dibujo, pero sigue siendo el Shirow de siempre, no hay una evolución brutal. Donde si se nota una mejora es en el aspecto narrativo. Shirow ha conseguido tener su obra, un poco más, bajo control. Las notas a pie de página han ido desapareciendo y la composición de la página es cada vez más sencilla, más explicativa. No nos engañemos, sigue siendo Shirow y sigue haciendo hablar a sus personajes por los codos. El autor sigue siendo una persona inquieta y parece que nunca tiene suficiente espacio para contar todo lo que quiere. Pero lo que si que no acaba de funcionarle en esta nueva serie son las páginas a color. Se ve que Shirow se ha viciado con los Macintosh y anda haciendo experimentos con él. Pero, de momento, el resultado final del coloreado de *Manmachine* (3 de cada 40) es sólo correcto, un poco confuso y lejos del nivel habitual del autor. Pasa un poco lo mismo con alguno de los posters que regalan con las entregas de la serie, unos posters un poco embarullados de color pero con unos dibujos realmente preciosos. Es una pena, porque las laminas promocionales que ha realizado Shirow para la película de Ghost son una verdadera maravilla.



Bueno, toca esperar a que se acumulen páginas y a que Planeta decida cuando publicará esta nueva obra de Shirow, porque parece claro que lo acabarán haciendo. Hasta entonces se admiten apuestas sobre el destino de la Mayor Kusanagi.

Ainoa Amperio



El bueno de Masamune ha trabajado para un buen puñado de editoriales. Seishinsha, Hakushensha y ahora Kodansha. No es la cosa más habitual del mundo que los autores japoneses cambien de editor. Hasta hace pocos años era difícil ver un cambio de editor por parte de un dibujante de cierto éxito. Las cosas han cambiado y autores como Kia Asamiya, Masami Kurumada o el mismo Shirow han roto con la norma. *Manmachine Interface* se edita en la revista Weekly Young (con posters a color de la serie y esas cosas) de Kodansha, la revista donde también se publica *3x3 ojos*.

JAPAN COMIC SHOP

HOKUSAI

MANGA ORIGINAL DESDE 200 PTS

ETC

Comte'd Urgell.99.
08015 BARCELONA
TEL 93-451-6293

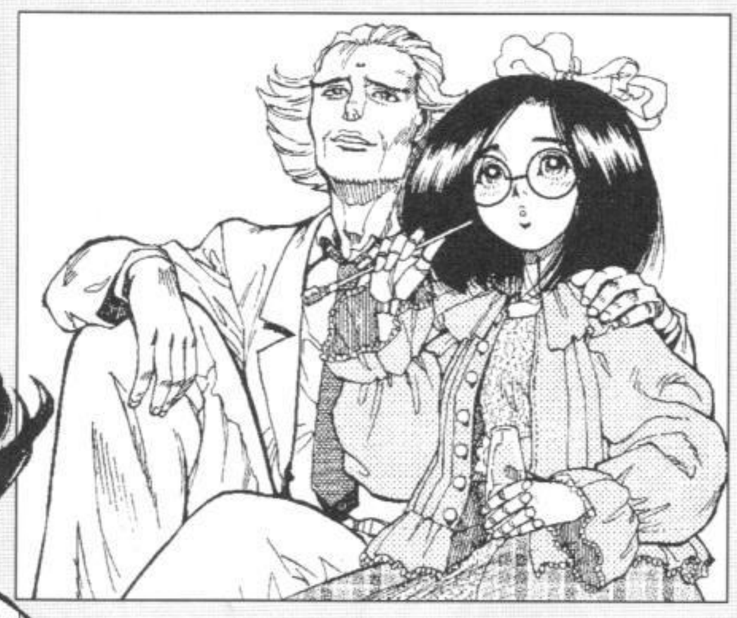
BOOK CD GOODS

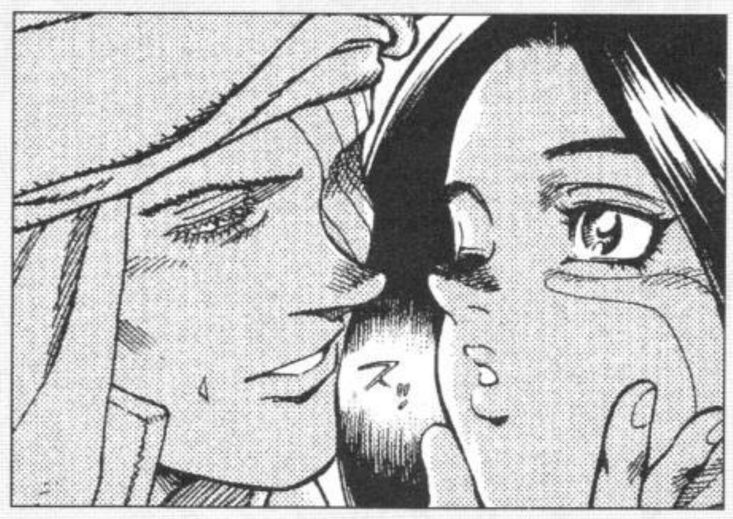
TENEMOS MAS DE 10.000 MANGAS

APOCALIPSIS

EL FINAL DE ALITA

¡¡¡OJO!!!. Lo que viene a continuación es el final de Alita. Abstenéos los que prefiráis leerlo cuando salga. Repito, ¡¡Lo que viene a continuación es el final de Alita!!!. Luego no digáis que no os hemos avisado.



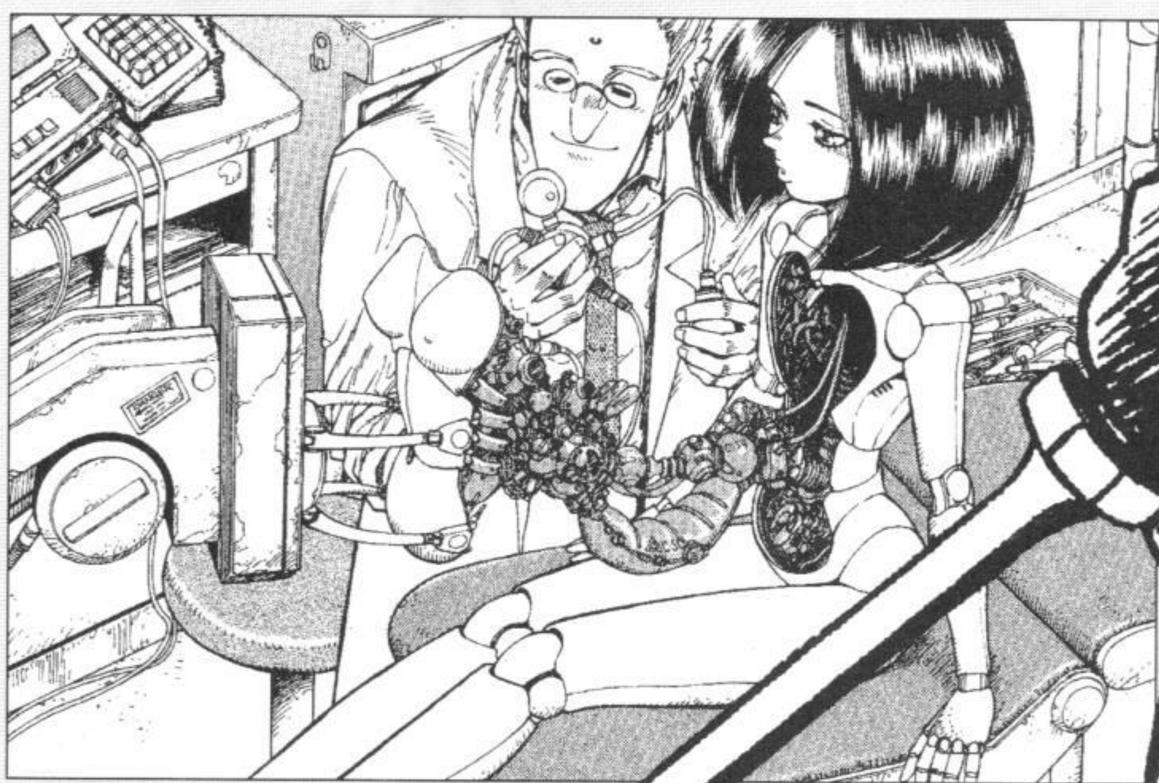


No sé a vosotros, pero a mí la saga de *Alita*, de Yukito Kishiro, me tuvo enganchada desde el principio. Por aquello de hacer las cosas al revés, vi primero la OVA que el manga, pero en cuanto abrí el primer número de la edición española de *Alita*, me enamoré de este autor y de sus interesantes ideas sobre futuro post-tecnológico.

Tiempo después, como la ración de manga en español no me daba para más, me pasé a los tomos japoneses. *Alita* ha acabado teniendo nueve tomos recopilatorios y hace unos días llegó a mis manos el último, el glorioso tomo nueve... bueno, en realidad el tomo lleva fecha de julio de 1995, pero como un tomo japonés puede tardar de un día (si lo trae alguien) a varios años (o nunca) según el sistema por el que llegue, este tomo era para mí una novedad muy esperada.

Así que abrí el dichoso tomo. Además del dichoso problema del salto cultural (Alita se llama Gally en el original, Tiphares se llama Salem, etc.), el tomo prometía, sobre todo responder a todas esas preguntas que la serie ha ido dejando colgadas. *Alita* ha tenido varias sagas: al principio toda la historia de los cazadores guerreros, después la de Hugo, después la del motor-ball, etc., pero a partir de más o menos el tomo cinco Yukito Kishiro cambió de onda y empezó a desarrollar una historia continua. Así que tenía la cabaza llena de preguntas: ¿se vengará Alita a Desty Nova? ¿Se revelará la historia de Tiphares/Salem y del Patio de Desperdicios? Y, sobre todo, ¿¿¿qué demonios pasó con Ido???

Sí, a lo largo del tomo se responde a todo esto, observaréis que no incluyo el tema del pasado de Alita porque ya se ha ido explicando desde el tomo seis. Bueno, subtrama por subtrama, Kishiro tenía mucho que explicar antes de dar por acabada Alita, ponerle un gran lazo y presentarla al público. El tomo nueve, sin embargo, acaba centrándose en el origen de Tiphares. Hay una subtrama centrada en lo



Yukito Kishiro es uno de los autores de manga más populares en occidente. Su Battle Angel Alita (como la llaman los americanos) ha enamorado a medio planeta y se ha convertido en referencia obligada a la hora de hablar del manga en occidente. La serie se publico en la revista Business Jump de Shueisha entre enero de 1991 y abril de 1995. Nueve tomos llenos de Kishiro en estado puro.

A Kishiro, que nació en Tokio el 20 de marzo de 1967, le gusta tomarse la vida como un desafío. Le encanta trabajar con ordenadores y realizar gráficos y dibujos en 3D. Es además un poco Otaku y colecciona antiguas canciones de series de televisión de anime. El coleccionismo es algo que no limita a la música. Recoge y compra todo tipo de libros sobre las temáticas más variadas. Es un gran aficionado de las motos cosa que puede comprobarse sin demasiado problema en su obra. Admira a Masutatsu Ouyama y Bruce Lee y le encantaría tener poderes sobrenaturales, ser como una especie de hechicero.

YUKITO KISHIRO

En 1984:

Gana el premio de la 15ª edición de los **Shogakukan Newface**. Un concurso de comics organizado por la conocida editorial.

En 1988:

Aparece ***Kaiousei***, una historia de 32 páginas publicada por Shogakukan.

Aparece ***Hito***, una historia de 31 pàginas publicada por Kadokawa Shoten.

En 1989:

Aparece ***Dai Mazin***, una historia de 40 páginas publicada por Shogakukan.

En 1990:

Aparece ***The Universe Robber of Boys***, una historia de 60 páginas que apareció en dos entregas de 30 páginas publicada por Kadokawa Shoten.

En 1991:

En enero empieza ***Gunnm***, una serie publicada en la revista *Business Jump* de Shueisha.

En 1995:

En abril acaba ***Gunnm***.

Aparece ***Haisha***, una historia de 29 páginas publicada en la revista *Ultra Jump* de Shueisha.

En 1996:

En enero aparece ***Haisha Run 2*** publicada en la revista *Ultra Jump* de Shueisha.

que pasa con Rue, con Den y con todos los personajes que venían apareciendo en la historia estos últimos tomos, pero el qué de la cuestión es Alita, que a) persigue a Desty Nova b) Le atrapa c) Es perseguida por Desty Nova d) Es atrapada por él. En medio de una cosa y otra, Desty Nova usa con Alita la técnica de Oroboros (sí, como la serpiente azteca; que no quede por referencias culturales), que viene a ser una especie de hipnosis en la que Alita experimenta durante un montón de páginas la vida perfecta, con su Ido del alma, con Desty Nova y con unos modelitos Heidi que tiran de espaldas. Pero Alita no acepta esta realidad alternativa, y el intento de Desty Nova de controlarla fracasa.

Para entonces, Alita ya está bastante harta de Tiphares, pero entonces viene la parte de las revelaciones espectaculares, a cargo primero de Ido (si: reaparece, aunque no le reconocería ni su madre) y luego de Melquisedec (Kishiro lo escribe Melchizedek, pero yo lo castellanizo porque me gusta más así), en el corazón de Tiphares. Agarráos: parece que en tiempos hubo una guerra espacial, y Tiphares venía a ser la última esperanza de la humanidad, una ciudad perfecta en órbita a la Tierra que permitiría que la especie se salvara. Para elevar la compleja ciudad hasta su órbita, se había previsto un complicado sistema: un ascensor espacial, como una gran columna, con Tiphares en Tierra, una estación espacial en órbita y una maquinaria llamada el Skyhook (no respondo de la transcripción del katakana) que vendría a ser el motor del ascensor, situado a medio camino entre una cosa y otra. Como no podía ser menos, se produjo un accidente: el Skyhook falló, Tiphares se quedó a poca distancia del suelo, la parte inferior del ascensor estalló (por eso Tiphares parece tener una columna encima y está destrozada por abajo) y de los restos de este ascensor se creó el Patio de los Desperdicios. Tiphares se convirtió en una ciudad fantasma: sus habitantes aceptaron perder su individualidad a manos del cerebro central de la ciudad, y entretanto, el Patio de los Desperdicios se convirtió en el encantador lugar que todos conocemos.

La situación, sin embargo, está a punto de empeorar: el Skyhook está a punto de estallar.

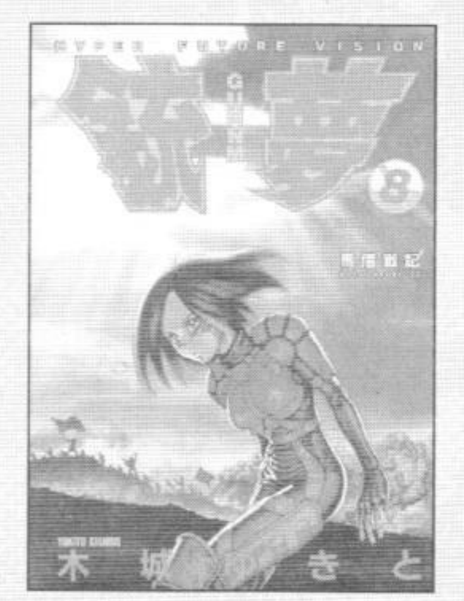
Haisha es el nuevo manga de Yukito Kishiro. Se está publicando en la revista *Ultra Jump* y de momento no ha salido ningún Tankoubon. És es la historia de Snave, un joven piloto de "motorball" que corre en el equipo de Spandown. Al chico resulta, no se sabe muy bien por qué, que le gusta la marcha o sea que lo destrocen. Su rendimiento no es, lógicamente, del todo bueno y es expulsado del equipo, que no está para satisfacer los extraños placeres del chico. Snave busca consuelo en su amiga Beretta, una pitonisa a la que pide que le adivine el futuro, ella accede y le dice que no tiene que preocuparse porque pronto podrá volver a los circuitos. Snave, algo más tranquilo va a tomarse una copa y se encuentra, casualmente, con Holymegold el mecánico del equipo, que le explica la historia de su debut (el de Snave), ya que éste no se acuerda. Holymegold le explica que su cuerpo antes de pertenecerle, era el de un hombre llamado Marathonman que había conseguido el éxito de llegar al tercer puesto de la competición. Pero Snave no se acuerda de nada de todo eso...

Si lo hace, el ascensor se derrumbará y Tiphares caerá sobre el Patio de los Desperdicios. Pero hay una solución: alguien debe subir al Skyhook y repararlo. Y sólo Alita tiene el poder de hacerlo. Pero la persona que lo haga debe convertirse en el nexo vivo del sistema, para que Tiphares complete por fin su ascensión -bueno, no Tiphares, digamos que una parte; la otra queda bastante... botánica- y la humanidad vuelva a tener posibilidades de sobrevivir. La persona que suba al Skyhook, deberá quedarse allí para siempre. ¿Aceptará Alita esta misión? ¡Imagináoslo!

Pero Kishiro no podía dejar a su heroína en el limbo después de tanto lío. Así que impovisa un epílogo, en el que cierto personaje llamado Figura Cuatro tiene algo que decir. Os va a sorprender, pero tendréis que esperar a la publicación para dejarlo claro. Algo tenemos que guardar como traca final, ¿no?

El tomo nueve de *Alita* se lee como nada, a pesar de las referencias a la Escalera de Jacob, la Jerusalén Celestial, las notas a pié de página (en este tomo van de "zubringer" a "terraformar"), y las citas de las Carmina Burana (en latín, subtitulado en japonés, fascinante), y a pesar de lo confusas que resultan las escenas de vivencias oníricas de Alita. De este último tomo, yo me quedaría más con algunos detalles que con la trama en sí. Por ejemplo, me quedo con el exhibicionismo encefalográfico de Desty Nova: siempre resulta simpático que alguien airee sus ideas de la manera más directa. Me quedo con las escenas de destrucción made in Alita (esta chica, cuando se enfada, es una pasada). Me quedo con el dibujo: Yukito Kishiro ya era una pasada cuando empezó Alita; ahora es una pasada mayúscula. Y me con el epílogo de la obra, que nos dice mucho de su autor: para satisfacer a su público, Kishiro ha decidido que, que narices, basta de tanto rollo metafísico sobre la humanidad: lo que el publico quiere, lo que ha estado esperando durante estos nueve largos tomos, es un auténtico, un perfecto, final feliz.

Ainoa Amperio



EL MUNDO DE T

Planeta inicia la publicación de *El teatro cómico de Akira Toriyama* con dos tomos en los que encontramos las historias cortas que elun jovencísimo Toriyama hizo para diversos concursos de manga del *Shonen Jump*. Todas, eso sí, con el sello inconfundible del humor, el absurdo y el surrealismo habituales. En este avance os ofrecemos un pequeño resumen de las siete que forman el primer tomo.

Hist. nº1: un piloto japonés ve como su avión sufre un accidente y cae al mar, consigue aferrarse a un pez y alcanzar una isla. Desde que llega vive con la obsesión de volver a su país volando y para ello inventa un sistema que no da mucho resultado. Acabará visitando a una bruja que le ofrece una curiosala solución a su problema.

Hist. nº2: el comisario de policia de la ciudad de Los Angilas contrata al detective Harry Senbon, el mejor tirador del mundo, para atrapar a un delincuente que lo había ofendido profundamente, para ello Harry tendrá que ir hasta Wonder Island, una isla en la que le espera una lancha muy especial.

Hist. nº3: la agente Tomato llega tarde y... ¡en pijama! a su primer día de trabajo, pero eso no le impide cumplir con eficiencia y liberar a un niñito de las manos de un peligroso delincuente, que acabará desquiciado buscando hormigas en su celda.

Hist. nº4: Roid es un taxista que recibe una sugerente llamada de una mujer, Pola, defensora del bien que le traerá problemas. Tendrán que enfrentarse con los soldados del emperador Gaganbo, viajará en el tiempo hasta la prehistoria y tendrá que soportar el acoso de la joven enamorada.

Hist. nº5: una antigua

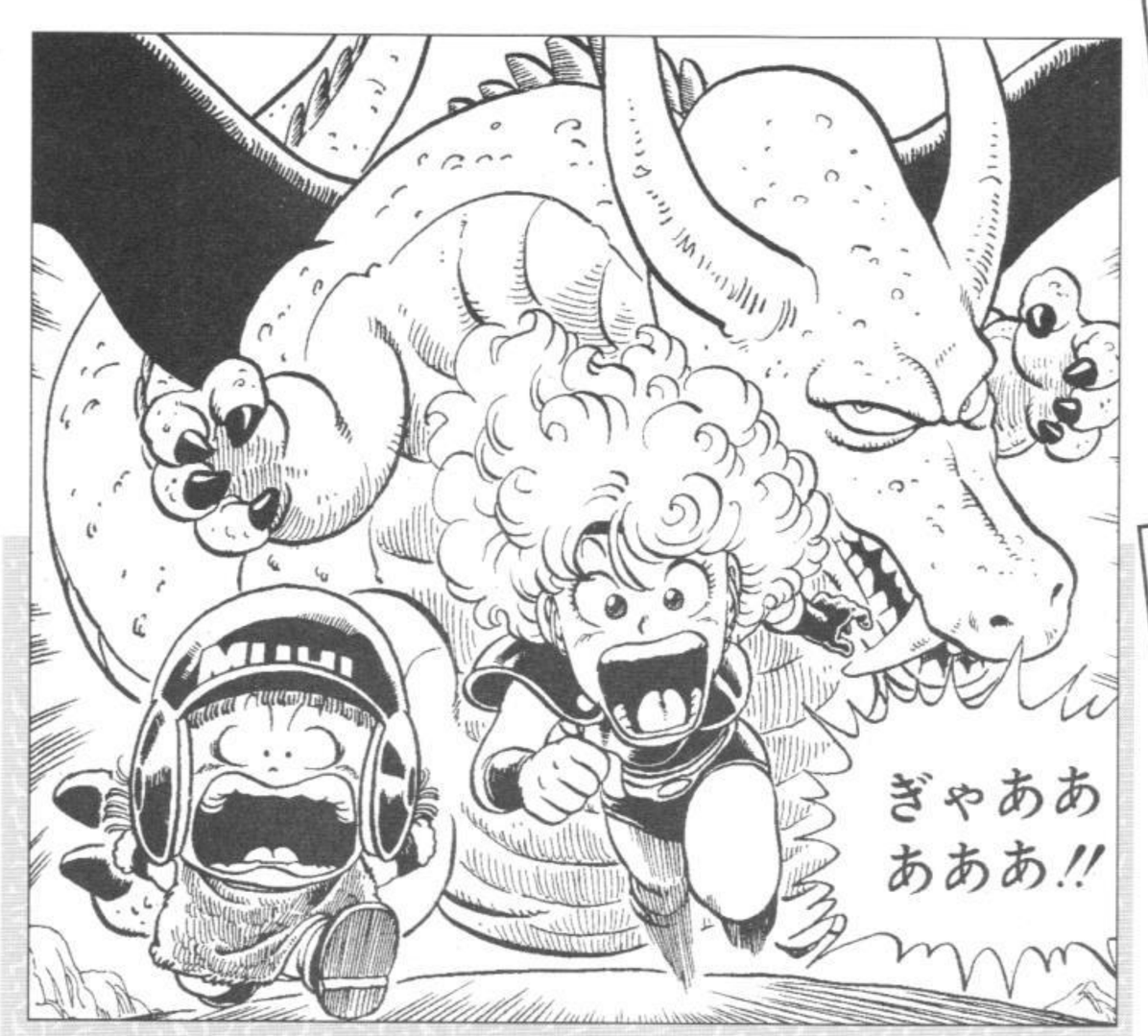
Dragon Ball y *Dr. Slump* no son los únicos mangas de Akira Toriyama que han pasado al acetato. Las historias cortas del autor también han visto como se las adaptaba al mundo del anime con resultados diferentes. La primera de ellas fue *Kosuke-sama, Rikimaru-sama The dragon of Kompei Island*. Se estrenó en 1988 y siguió en la cartelera hasta finales del 89. Al año siguiente, en julio del 90, en la primera edición del festival Akira Toriyama: The World, se estrenaron *Pink: Water Bandit, Rain Bandit* y también *Kennosuke-sama*. Pero la cosa no paso de aquí.

ORIYAMA

civilización que ha sido exterminada encerró en una nevera gigante un dinosaurio. Ahora solo dos chicas sobreviven y vigilan el frigorífico. Un sediento viajero se encontrara con ellas y liberará, por error, al dinosaurio, con el que hará muy buenas migas y les ayudará a vencer al tiránico emperador Nonsmell.

Hist. nº6: Chobit es una diminuta extraterrestre que llega al pueblo de Ton Ton, donde la encuentra el guardia del pueblo, Pisatrigo Montaña, un buen chico algo torpe y bastante incompetente que después de tragarsela sin quererlo, verá como Chobit, que tiene poderes especiales le ayuda a resolver un dificil caso, mejorando su mala reputación en el pueblo.

Hist. nº7: el éxito de Pisatrigo rebasa los límites de su pequeño pueblo y llega hasta la ciudad de Tan Tan, donde andan faltos de personal y le llaman, hasta allí se muda con sus dos hermanos pequeños y Chobit. Por primera vez Pisatrigo ve una cama, un lavabo y, lo más importante, una chica joven, la hija del comisario. Por casualidad dará con un peligroso delincuente al que conseguirá, con la ayuda de nuevo de Chobit, detener. Por lo que recibirá la agradable recompensa de 2.000.000 de yens.



Esta colección de portadillas os puede dar una idea de la gran variedad que se puede encontrar en estas historias cortas de Akira Toriyama. En estas historias podemos encontrar primeras versiones de la policía de la Villa del Pingüino, de Son Gokuh y su búsuqeda de las Dragon Balls y mil y un predecesores de Dr. Slump. Ahora tenéis la oportunidad de consumir Toriyama sin tener que pasar por Dragon Ball. Además las historias están bien y valen la pena ser consumidas. Dos volúmenes llenos de buen humor y con un título horrible. ¿Teatro cómico?... si que es cómico, si.

SERAPHIC FEATHER

Kei es la protagonista de la historia. Perdió a su hemana, Hikaru, de pequeña, y viaja hasta la Luna acompañando a Attim con las "Emblem". Allí se reencontrará con Sunao, antiguo vecino suyo en la Tierra.

KEI HEIDEMANNN

Sunao Oomi trabaja en la Luna desde que fue hasta allí al funeral de una amiga. Para poder pagarse el viaje de vuelta se dedica desde la construcción hasta a hacer de guía de Attim y Kei.

SUNAO OOMI

Apep, cuñado de Kei, está encargado de las investigaciones sobre los "Emblem Seeds" en el Centro de Investigación de la Luna, donde recibirá todo tipo de presiones y amenazas, especialmente de Ricks

APEP HEIDEMANN

Ricks es el jefe de seguridad de la empresa Dai-Skats, interesada en los beneficios económicos que podrían dar los "Emblem". Él, junto a sus sicarios, será quién pondrá en peligro a las protagonistas.

RICKS HEYWARD

Attim es la encargada por las Naciones Unidas, junto a Kei, de llevar hasta la Luna los "Emblem" que les hacen falta. Decidida y ágil, conseguirá escapar al peligro y al acoso de Ricks y compañía.

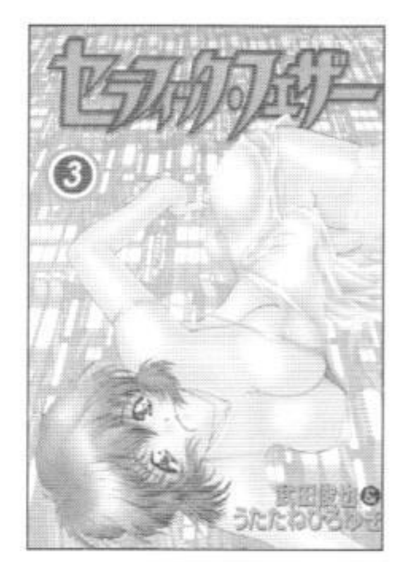
ATTIM M. ZAK

Seraphic Feather, editada semanalmente en la revista *Afternoon*, es la obra de Yoo Morimoto e Hiroyuki Utatane. La historia gira alrededor de cinco personajes clave: Kei Heidemann, Sunao Oomi, Apep Heidemann (cuñado de Kei), Ricks Heyward, Attim M.Zak; y unas estrañas "joyas", las "Emblem Seeds".

La Tierra vive inmersa en un problema de superpoblación (8000 millones de habitantes) y hay gente viviendo en colonias dependientes de La Tierra, como La Luna o Marte. Una explosión provocada por una nave alienígena en La Luna está siendo investigada por Apep en el Centro de Investigación. Para ello, cuentan con dos "Emblem Seeds". El problema es que sólo dos no son suficientes para descubrir qué se esconde detrás de la explosión. Para ello, necesitan otras tres que están en poder de Naciones Unidas, en la Tierra. Ésta encarga a Attim y Kei que las lleven hasta el Centro y las pongan a disposición de la investigación. Kei se reencuentra con Sunao, que está viviendo allí desde que fuera para el funeral de una amiga y trabaja para poder pagarse el viaje de vuelta, y se enamora de él. Kei y Sunao habían sido vecinos en su infancia, aunque Kei ya no se acuerda de él.

Paralelamente, Ricks Heyward, jefe de seguridad de la empresa Dai-Skats, hace todo lo posible para averiguar por su cuenta qué es lo que ha sucedido, presionando y amenazando a Apep. Dai-Skats sabe que tras la explosión hay un filón económico que no quieren dejar escapar. Ricks pone a sus esbirros a perseguir a Attim y Kei, a las que acompaña como guía turístico Sunao, con la intención de hacerse con las "Emblem Seeds" que llevan en un maletín. Éstos encuentran al trío comiendo en un restaurante chino y disparan sobre Sunao, sin darle, pero se hacen con el maletín. Attim les persigue y, después de deshacerse de los dos, acaba enfrentándose con Ricks, el cual la hiere. Por lo visto, las "Emblem Seeds" son una especie de productos de supertecnología que pueden hacer lo que se les ordene saltándose las leyes de la naturaleza. Naciones Unidas lo sabe y vé en ello la solución a su problema con las colonias, ya que gracias a ellas podrían crearse oasis en la Luna y evi-

La revista Afternoon de Kodansha es una de las banderas de la editorial japonesa. Hace poco batió un record al superar las mil páginas de contenido. En el Afternoon se publican los trabajos de Jiro Taniguchi, se publica el Mugen no junin de Hiroaki Samura, se publica el Gun Smith Cats de Kenichi Sonoda y se publica el Ah! My Goddess de Kosuke Fujishima. Seraphic Feather ya va por la entrega 33 dentro de la revista pero parece que el final de la historia no está cercano. Con la llegada a España de Seraphic Feather y Mugen no junin, el Afternoon se convierte en la revista de la que se publica más material traducido al castellano, y lo más curioso es que no por la misma editorial.



tar los problemas que les está dando su plan de independizarla en tres años. Pero sólo algunos humanos con poderes especiales pueden controlarlos. Por eso se creó el Centro de Investigación, para encontrar a esos seres humanos especiales. Kei y Sunao se ven también en problemas, atacados por otros extraños personajes, de los que consiguen salir airosos. Kei, después de que la maten y de "reconstruirse" recuerda parte de su pasado, la muerte de su hermana y su antigua amistad con Sunao... No avanzaremos nada más de este extraño y poco claro argumento. Moviéndose entre historias paralelas en el tiempo y flash-backs explicatorios, lo único que consigue es crear una sensación de confusión y desorden que dificulta en exceso la comprensión.

La serie sigue publicándose en Japón. Hasta ahora han aparecido tres volúmenes recopilatorios. Utatane se está convirtiendo en uno de los autores más ocupados del mundillo del manga. No le perdáis la pista a *Lithtis*, su serie de espada y brujería. Además parece que tentación ha funcionado bien.

CONTINUARÁ

PODRÁS ENCONTRAR:

- LOS ÚLTIMOS MANGAS DE IMPORTACIÓN
- TODOS LOS MANGAS NACIONALES
- TUS OVAs FAVORITOS EN VÍDEO Y LASER-DISC
- FIGURAS EN PVC, CERÁMICA, ETC
- SUPERDEFORMEDS
- CROMOS, SHITAJIKIS Y RAMI-CARDS
- ACETATOS ORIGINALES
- LA MEJOR MÚSICA DE ANIME EN COMPACT-DISC
- POSTERS DE TUS PERSONAJES FAVORITOS
- REVISTAS DE INFORMACIÓN NACIONALES E IMPORTADAS

¡¡UN VERDADERO PARAÍSO PARA EL AFICIONADO AL MANGA Y EL ANIME!!

TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO. LLÁMANOS E INFÓRMATE.

Via Laietana, 29, 08003 Barcelona. Tel: (93) 310 43 52 Fax (93) 310 45 21

MULTIMEDIA

Ya hace algún tiempo que está en el mercado la nueva colección de cards de ***Dragon Ball Z*** de **Panini** y los stickers de **Manga**. La primera es bastante flojilla y decepcionante. La segunda, por su parte, es algo más potable. Hasta tienen especiales, a la americana. El album no está nada mal, por cierto.

Los franceses nos llevan ventaja hasta en los cromos, y si no fijaos. Si vas a un quiosco francés puedes encontrate con: los stickers de manga (los que también tenemos aquí, sólo que ellos fueron primeros). Tres colecciones de cards de ***Dragon Ball***, dos de **Panini** con un diseño similar a la edición española pero un poco mejor y la versión francesa de las **carddass japonesas**. Una verdadera maravilla (para los que gustan de estas cosas) completamente fieles a la versión original. Pero eso no es lo mejor. Lo mejor son unos sobres que venden que parecen sobres de cromos, que miden como sobres de cromos, que están a la venta donde los sobres de cromos, pero que no son sobres de cromos. Es una idea exportada del Japón. Son unos sobres con motivos de **Dragon Ball** y que son explosivos. En serio. Te compras el sobre, lo apretas lo tiras lejos y explota lanzando un líquido viscoso que aseguran que no mancha. Explicado suena raro, pero existen, los hemos probado y funcionan. Es un tanto chorra pero es una curiosidad.

Camaleón Ediciones ha sacado una colección de posters al mercado. Los cuatro primeros son los que véis arriba. El primero de **Kinshi No Hito**, el segundo de **Ismael Ferrer**, el tercero de **Roger Ibáñez** y el cuarto de **Núria Peris**.

Parece que el éxito de **Ani-Mayhem** en los Estados Unidos ha abierto la puerta a que se prepare una segunda tanda de cartas con más series. No se han concretado cuales pero parece cosa hecha. Jon Healy, Keith Pinster y Josh Ritter, los creadores del juego, ya están manos a la obra para pulir los defectillos e integrar las nuevas series en este micro-universo. Por cierto, se puede jugar con **Ani-Mayhem** sin necesidad de compañía, pero es mucho menos divertido.

LISTA DE NOVEDADES

CAMALEÓN EDICIONES

DRAGON FALL # 19
Hi No Tori Estudio
32 pág. B/N.
325 pesetas.

NEKO #24
68 pág. B/N y Color.
390 pesetas.

SUKEBE #10
Contenidos: Los Guarreros del espacio por Sergio Sandoval; Dragon Ball Gñ por Killboy Studio y 69 Sexy Play por Fernando Arroyo y David Belmonte.
24 pág. B/N.
250 pesetas.

EDICIONES B

AKIRA #37
Katsuhiro Otomo
64 pág. Color.
525 pesetas.

AKIRA VOL. 12
Katsuhiro Otomo
180 pág. Color.
Precio por determinar.
32 pág. B/N.
250 pesetas.

GLÉNAT

KABUKI #19
Especial "Todos contra Dragon Ball".
48 pág. B/N.
325 pesetas.

SAILOR MOON #2
Naoko Takeuchi
190 pág. B/N.
995 pesetas.

SUEÑOS #25
Jorge Riera/ Javier Sánchez
Incluye póster a color.
24 pág. B/N.
225 pesetas.

VERSION 1 #8 [de 8]
Hisashi Sakaguchi
Último número.
32 pág. B/N.
225 pesetas.

INU EDICIONES

KAME #14
Contenidos: D. Ball, lo último de Asamiya: Nadeshiko , las nuevas historias de D. Ramírez... Nuevo formato.
48 pág. B/N y color.
325 pesetas.

LA CÚPULA

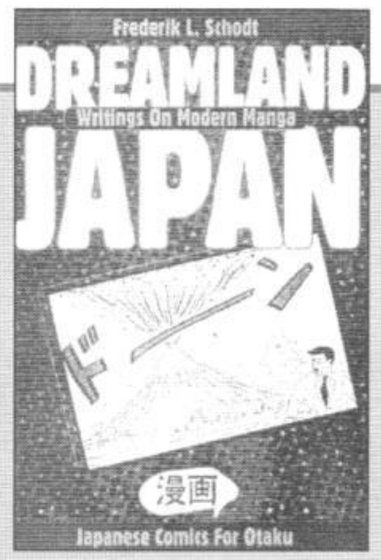
MINIFALDAS
#3 [de 4] (2ª ED.)
Chataro
52 pág. B/N.
300 pesetas.

NO ESTAMOS SOLOS

Doki doki nº3. 50 páginas 320 ptas.
Carla, Sandra y Laia siguen con uno de los fanzines más en forma del momento. En este tercer número: Shadow Lady, Tokyo Babylon, dossier T. Hojo, las historietas de siempre y la sección estrella, Curiosidades.

Manga Tour.
Quizá sea la revista más crítica del mercado y no lo digo en tono negativo. En la misma honda que las demás revistas del colectivo. Un gran trabajo de divulgación y crítica del mundo del comic. En este número le dan un repaso al manga español.

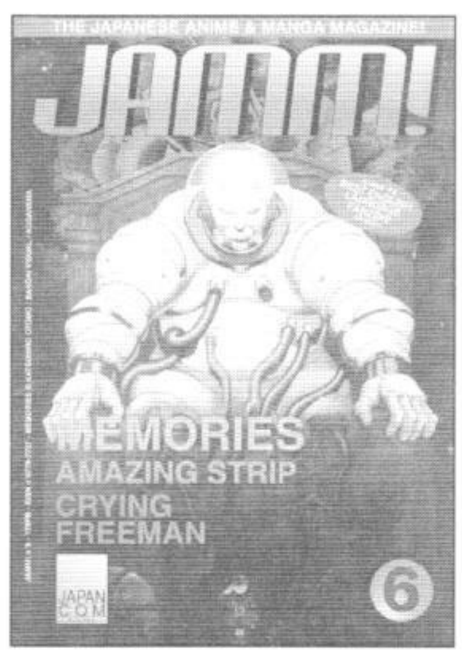
DREAMLAND JAPAN
Writings on modern manga.
Frederick L. Schodt
Stone Bridge Press
360 págs. 16.95$



Manga! Manga! The World of Japanese Manga apareció en 1983. En la prehistoria del manga y el anime en occidente, un libro como éste, escrito desde dentro, con un profundo conocimiento de Japón y del manga, una introducción histórica, una explicación de alguno de los tópicos más interesantes, del funcionamiento editorial, de los autores clásicos, etc. era un regalo inesperado. ¿Por qué entonces esta segunda parte? ***Dreamland Japan*** parte de donde ***Manga! Manga!*** lo dejó, saltándose la parte más farragosa, es decir, la introducción histórica. Es casi una guía de lectura: la primera parte debería ser consultada por cualquiera que sienta el más mínimo interés por el mundo del manga y quiera poner los puntos sobre las íes: qué es el manga, qué es un otaku, un dojinshi, una revista... puntualizando los tópicos de la discusión: ¿es el manga peligroso? ¿debe prevalecer la censura?

En resumen, unas 80 páginas de completo interés para todo el mundo. Lo que viene después, ya dependerá del gusto de cada uno: **Schodt** hace un repaso de revistas y autores, completísimo en cada uno de los temas que trata: ***June***, ***Nakayoshi***, ***Big Comic***, ***Shonen Jump***... comentando desde su público a la política editorial o las ventas. Ahora bien, no esperéis que hable de **Katsura**, de **Hagiwara**, de **Toriyama** o de cualquier otro gran mogul del comic para adolescentes: no le interesan. Le interesa no lo popular, sino lo que él considera interesante y, como todas las elecciones, la suya es personal... e intransferible. El libro cierra con dos capítulos que no podría haber escrito en 1983: un capítulo sobre anime (centrado en **Miyazaki**) y multimedia y otro sobre la difusión occidental del manga, que apenas apuntan los temas pero que al menos dejan constancia de su existencia. **Schodt** ha pasado de la moda, lo que hace sus referencias ligeramente anticuadas. Pero, a cambio, convierte su libro nuevamente en un clásico.

No sólo de *Animericas* y *Newtypes* vive el otaku. Hay más revistas que se ocupan de divulgar el manga y el anime por todo el mundo. Por ejemplo, la revista ***Animeco*** se edita nada menos que en Honolulu, Hawai. En su número cuatro de otoño del 96 hablan de *Urusei Yatsura*, *Dragon Ball* y hacen un repaso a los acontecimientos más interesantes acaecidos entre el fandom local. ***Fps*** es una revista de otro corte. Habla de animación en general y se edita en Montreal, Quebec. Muy sencilla de maqueta pero repleta de información interesante. Y para acabar tenemos a Jamm, un fanzine con cierta solera que, ahora que ha cerrado el ***Anime FX***, tendrá más fuerza y lectores. En este número 6 Memories, Amazing Strip, Crying Freeman y las secciones fijas de la revista. El mes que viene os daremos una lista con las direcciones de éstas y otras revistas.



LISTA DE NOVEDADES

NORMA EDITORIAL

TURGENCIAS #2 [de 2]
Taiyo
Último número.
36 pág. B/N.
250 pesetas.

COLECCIÓN X #87
MISS 130: LOS ARDORES DE REIKO
Chiyoji
68 pág. B/N.
895 pesetas.

COL. MANGA GRAN VOLÚMEN #4
SERAPHIC FEATHER #1 [de 3]
Yo Morimoto/ Hiroyuki Utatane
224 pág. B/N.
1500 pesetas.

ANGEL #24 [de 25]
U-Jin
48 pág. B/N.
395 pesetas.

DARK ANGEL 2 #2 [de 2]
Kia Asamiya
Último número.
96 pág. B/N.
650 pesetas.

DIRTY PAIR: SITUACIÓN CRÍTICA #2 [de 2]
Adam Warren
Último número.
56 pág. Color.
795 pesestas.

DNA^2 #8 [de 14]
Masakazu Katsura
64 pág. B/N.
395 pesetas.

¡ESTÁS ARRESTADO! #8 [de 18]
Kosuke Fujishima
64 págs. B/N.
395 pesetas.

OGENKI CLINIC #5 [de 18]
Haruka Inui
96 pág. B/N
750 pesetas.

SILENT MÒBIUS II #8
Kia Asamiya
Último número.
96 págs. B/N.
595 pesetas.

VIDEO GIRL AI #34
Masakazu Katsura
64 pág. B/N.
395 pesetas.

VIRGIN DOLLS #2 [de 4]
Wataru Watanabe
104 pág. B/N.
650 pesetas.

PLANETA-DeAGOSTINI

ALITA PARTE V #1 [de 10]
Yukito Kishiro

annecy 97

ANNECY
ANNECY
ANNECY

MIFA

26-31 mai 28-31 mai

Cada dos años se celebra en la localidad francesa de **Annecy** la convención más importante de animación de toda Europa. En anteriores ediciones se pudo ver a **Hayao Miyazaki** o a **Isao Takahata** presentando sus últimos trabajos.

Ahora ya se ha puesto en marcha la edición de **1997**. Para los interesados la dirección de la organización es **6, avenue des Iles b.p. 399 74013 Annecy, Francia.**

Charles Solomon es uno de los grandes expertos mundiales en lo que se refiere a animación. Su libro ***Enchanted Drawings: The History of Animation***, es uno de los mejores trabajos publicados sobre el tema. Ahora, en Francia, **Dreamland éditeur** recoge parte del trabajo de Solomon en ***Les Pionniers du Dessin Animé Américain***, un pequeño libro imprescindible para aficionados al tema. La dirección del editor es 52, rue de Paradis 75010 Paris, Francia

EL FENÓMENO MANGA
Jacqueline Berndt
Martínez roca
204 pág. 1.500 ptas.

Tras una portada horrorosa, se esconde un libro que no está mal. Con vocación de estudio sociológico, es decir, de no hablar sólo de manga sino de la sociedad del manga, **Jacqueline Berndt** escribe desde Alemania un tratado que es muy difícil que interese al fan (ni lo intentéis) pero que interesará al estudioso del manga o del Japón en general. Lo que define a éste y otros libros de análisis es lo que el autor quiera explicar: el tema es extensísimo, los autores centenares, y lo que se entresaque del montón será la imagen del manga que se cree: si cuando se habla de shojo se centra el tema en una de sus características, el amor homosexual; si se habla de pornografía cuando se habla de **lady´s comics**, de **lolicon** en el manga para adultos, de violencia cuando se trata de manga juvenil, y de diferencias culturales inabarcables, en realidad se estereotipa la visión del manga. Si se escoge ***Domu*** para hablar de **Otomo** y se olvida el resto, si se centra el tema del shojo en los grándes títulos de los 70 y se olvida que desde entonces han pasado dos décadas en que el género ha evolucionado mucho, si no hay cifras que digan qué es la norma y qué la excepción, la visión del manga creada será irreal. Sin embargo, el de **Jacqueline Berndt** es un trabajo bien informado en lo que se refiere a contexto cultural: a la realidad del Japón, a la realidad del mundo del manga y a como se relacionan ambas cosas. Es un libro en que la información abunda: desde qué es **Takarakuza** al por qué existe una asociación de dibujantes japoneses, y puede dar claves interesantes para entender la sociedad japonesa. La bibliografía no tiene perdida. Después de leer el trabajo de **Berndt** faltará lo de siempre: un estudio auténticamente contemporáneo del manga, del manga y el animé de los 90, del futuro, no del pasado, y preferiblemente, por una vez, que la perspectiva sea la española, y la del aficionado. A ver qué editorial, qué estudioso, va a ser el primero en ofrecérnoslo; empieza a echarse de menos.

***Minoki* Vol I. nº0.** 44 págs 320 ptas
Este fanzine , revista o lo que sea es la culminación del trabajo de Rafael Gallardo en el mundillo. Un producto muy bueno, imprescindible para cualquier otaku. Y no es coña, pilladlo si lo veis en la tienda.

Yamatai nº3 48 págs 325 ptas.
Otro fanzine que no para. Este número tres es un pelo menos entretenido que el dos, pero sigue en la línea positiva. Este mes textos de *Bastard, The Sorceres Huntress, Slam Dunk, Yu Yu Hakusho, Sailor Stars* y un largo etc...

LISTA DE NOVEDADES

48 pág. B/N.
Precio por determinar.

AH! MI DIOSA 2[de 6]
Kosuke Fujishima
32 pág. B/N.
295 pesetas.

DORAEMON 2a. SERIE #6 [de 12]
Fujio F. Fujiko
32 pág. B/N.
195 pesetas.

DRAGON BALL SERIE ROJA #208/55
Akira Toriyama
48 pág. B/N.
275 pesetas.

BOLA DE DRAC SÈRIE VERMELLA #208/55
Akira Toriyama
Edición en catalán.
48 pág. B/N.
275 pesetas.

DRAGON BALL VOL. 19
Akira Toriyama
184 pág. B/N.
995 pesetas.

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE VOL. 11
Buronson, Tetsuo Hara
192 pág. B/N.
1200 pesetas.

FORTUNE QUEST #1 [de 8]
Natsumi Mikai, Misio Fukazawa
64 pág. B/N.
375 pesetas.

GUNDAM 0080 #2 [de 4]
Hajime Yadate, Yoshiyuki Tomino, Shigeto Ikehara
48 pág. B/N.
350 pesetas.

RANMA 1/2 VOL. IV #9 [de 9]
Rumiko Takahashi
Último número.
40 pág. B/N.
275 pesetas.

SIEMPRE ES DOMINGO #9 [de 10]
Yuzo Takada
48 pág. B/N.
325 pesetas.

STRIKER II #2 [de 4]
H. Takashige, R.Minagawa
32 pág. B/N.
275 pesetas.

TENCHI MUYO #7 [de 8]
Hitoshi Okuda
48 pág. B/N.
325 pesetas.

TOKYO BABYLON #7
Clamp
40 pág. B/N.
295 pesetas.

3x3 OJOS #2 [de 13]
Yuzo Takada
80 pág. B/N.
325 pesetas.

• Manga

Neon Genesis Evangelion es una serie de televisión atípica. Esta primera cinta editada en los Estado Unidos (lo más cerca que podemos estar de visionarla) recoge tan sólo los dos primeros episodios de la misma, pero con sólo estos dos episodios uno ya intuye que no está ante otra serie de mechas cualquiera. Cuando ves los primeros capítulos de *Gundam Wing* no puedes dejar de lado la sensación de ya visto, de sobado (y *Gundam Wing* está bastante bien) en cambio *Evangelion* despierta la curiosidad desde los primeros planos, unos planos en los que un enorme engendro se enfrenta a las fuerzas de las naciones unidas entre las ruinas de lo que fue una hermosa ciudad. El rumor de las cigarras se ve interrumpido por las detonaciones y los impactos de los misiles. *Neon Genesis* no rechaza la espectacularidad visual, pero basa todo su peso en el guión, en la historia detrás de decorados y personajes. La trama de la serie es un verdadero puzzle ideado para que el televidente ejercite las neuronas. Es un argumento con muchos niveles de lectura. Uno puede quedarse con la superficie y quedarse tan a gusto, pero si te molestas en escarbar acabarás encontrando más y más información, más y más capas de argumento, más y más detalles que enriquecen el todo, la historia general. Al buen argumento le añades la maestría de Gainax como animadores y el enorme carisma de los personajes y tienes una de las series de televisión más interesantes de la década. Si tenéis oportunidad reclamad a vuestra tienda habitual que os consigan la cinta. Está disponible a través del *Previews* y una vez conseguida sólo tenéis que reuniros un grupo de amigos y pagaros entre todos el pase del sistema NTSC a PAL. Si lo hacéis no os arrepentiréis.

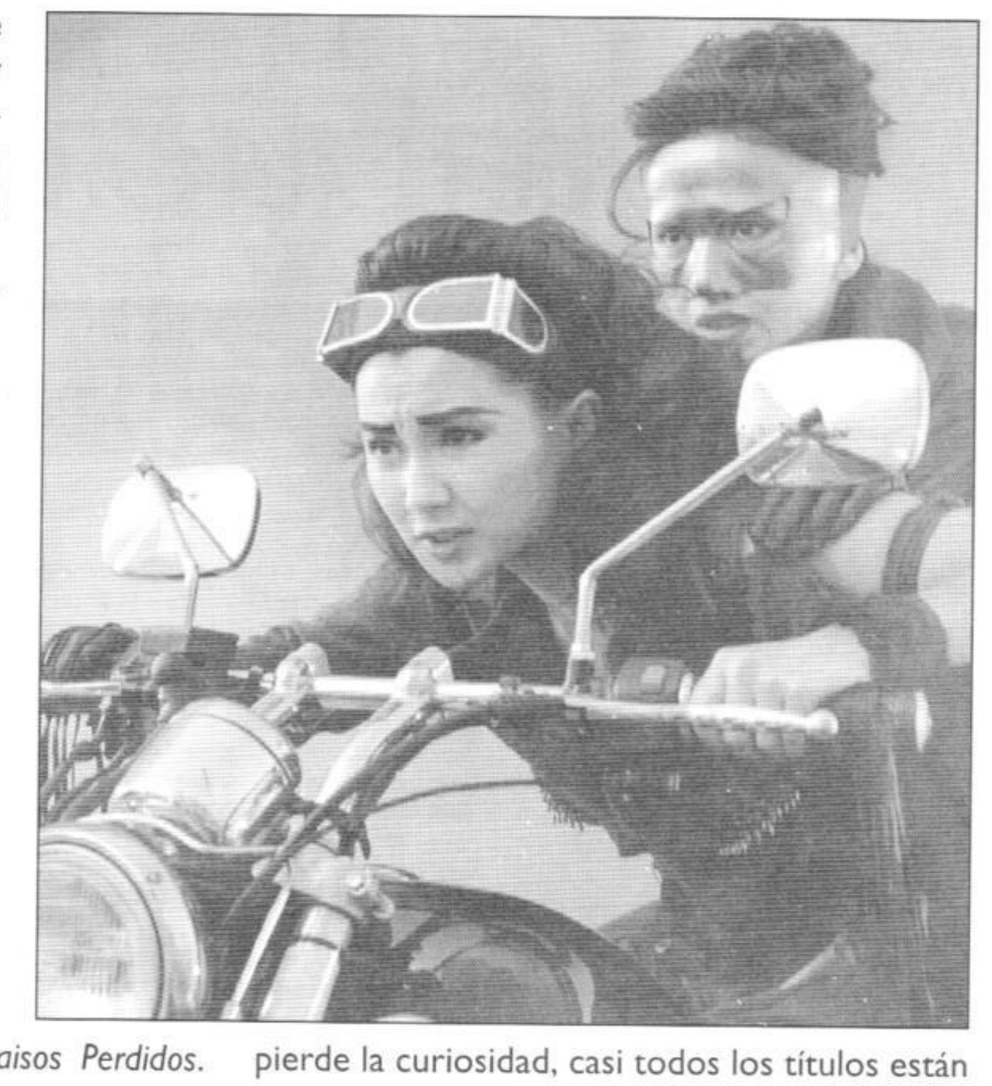
Con el lanzamiento de *The Dragon From Russia* se produce la llegada a nuestro país de uno de los géneros más populares del cine de Hong Kong: el Manga in Motion. Básicamente se trata de adaptaciones libres de comics famosos en la (de momento) colonia británica o de producciones que contienen semejanzas con el noveno arte nipónl. *The Dragon From Russia* es la segunda versión realizada de *Crying Freeman*. Dirigida en 1990 por Clarence Ford, los papeles principales recaen en Sam Hui (el pequeño de los hermanos Hui, una popular familia de cómicos de H.K.) como Freeman y en Maggie Cheung (una de las más prestigiosas actrices de acción). Anteriormente se había realizado *Killer's Romance* (1989) de Philip Kao. Ésta es una versión más seria que The *Dragon From Russia*, en la que el papel de Freeman recae en el incombustible Simon Yam, actor principalmente de films de categoría III pero con algunos papelones en su haber (*Bullet in the Head* de John Woo o la genial *Man Wanted*). El problema de *The Dragon From Russia* radica en que la copia distribuida en todo el mundo es incompleta, creándose vacíos de guión. La versión íntegra está previsto que empiece a distribuirse a principios del año que viene en Hong Kong. A esperar toca...

Pero como no solo de Freeman se vive, el cine de H.K. ha adaptado otros títulos como la hiperviolenta *Story of Riki*, basada en el manga *Riki Oh*, que complacerá a cualquier aficionado de *El Puño de la Estrella del Norte*. Sin embargo, el título más destacable entre las adapataciones es *City Hunter*. Dirigida por Wong Jing (responsable de *God of Gamblers*, la mejor película de acción de H.K.) e interpretada por el inmortal Jackie Chan como Ryo Saeba. Una joya para agficionados a Jackie Chan (¡Go! ¡Go! ¡Jackie Chan!). Como la peor adaptación, cabe citar la de *Dragon Ball* que circuló aquí como *Dragon Ball: Comienza la Magia*, verdadera basura donde las haya. Hubiera sido mejor editar *Future Cops*, una mezcla de *Street Fighter* y *Dragon Ball*, protagonizada por el popular Andy Lau.

Incluidas en el género de Manga in Motion pero no procedentes de ninguna adaptación, existen decenas de films entre los que cabe destacar *Saviour of the Soul* (con Andy Lau, Aaron Kwok y Anita Mui), que contó con una secuela muy pobre, y las excelentes *Heroic Trio* y *Heroic*

eN vivo.

Trio 2: Executioners en las que Michelle Khan, Anita Mui y Maggie Cheung (tres superestrellas del cine de H.K.) demuestran que no todo está dicho en el género de superhéroes.
Esto es solo un aperitivo para ir abriendo boca.
El género todavía no está muerto y además hay que añadir los cientos de adaptaciones japonesas (*Nenriki Chin Sakusen*, adaptación libre de 1974 de *Lupin III*; los films de los 70 sobre *Lone, Wolf and Cub*, entre ellos *Shogun Assasin*; el musical de *Maison Ikkoku* o la reciente versión de *Sanctuary*), las producciones americanas (*Guyver* y *Guyver: Dark Hero*, conocidas como *Mutronics*, *El Puño de la Estrella del Norte*, *Street Fighter*...), bastante malas estas últimas, con la excepción de la reciente *Crying Freeman: Los Paraisos Perdidos*. que se salía de la mediocridad general. Por cierto habrá que ver que hacen si acaban adaptando *Galaxy Express 999* y *Macross*. De momento disfrutad con *The Dragon From Russia*. Y si os pierde la curiosidad, casi todos los títulos están disponibles en el mercado del video (británico, naturalmente). Paciencia...



Julio Ángel Escajedo.

THE DRAGON FROM RUSSIA

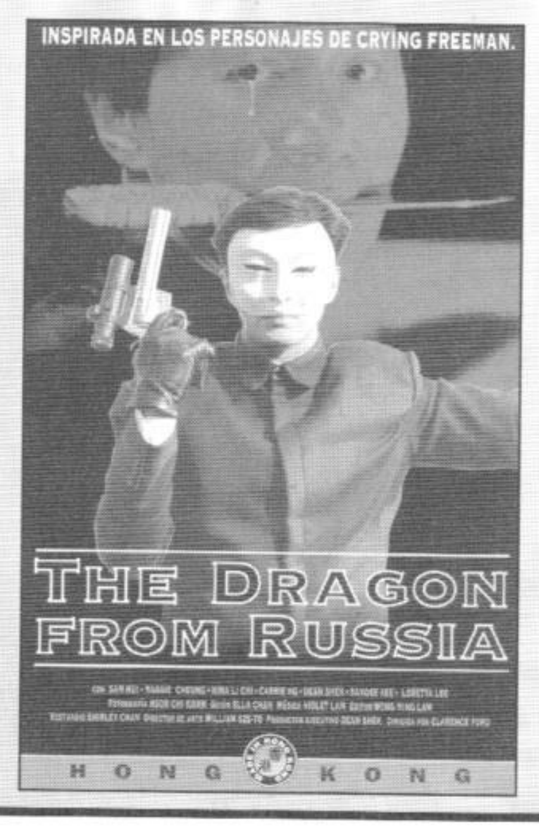
Esta adaptación se aleja bastante del manga de Kazuo Koike y Ryochi Ikegami, reflejando la estética propia de los films de Hong Kong, en la que prima la coreografía de los combates de artes marciales. A pesar de lo exagerado de la concepción, el producto sigue siendo reconocible por cualquiera que haya ojeado las páginas originales de *Crying Freeman* y proporcionará un buen rato de diversión al espectador.

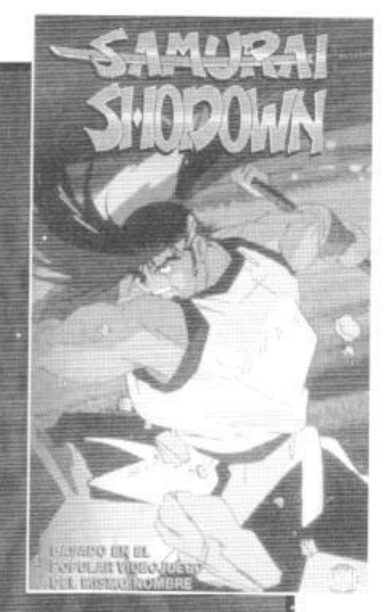
Kaori junto a Jackie Chan en *City Hunter*), quienes deberán enfrentarse al mismísimo Infierno para poder estar juntos. A pesar de haber sido premiada en el Festival de Cine de Oporto y el Festival de Cine de Avoriaz, esta película pasó sin pena ni gloria por nuestro país, siendo editada en 1990 por Dister Group y emitida algunas veces en La 2 (una de ellas en versión original). Ahora podemos disfrutar nuevamente de uno de los clásicos del cine de Hong Kong. Si os ha picado la curiosidad, compradla. No os arrepentiréis.

Julio Ángel Escajedo.

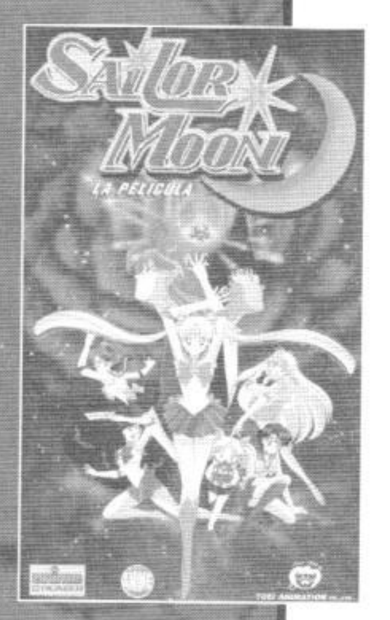
UNA HISTORIA CHINA DE FANTASMAS

Una de las mejores producciones de Hong Kong de espada y brujería. Producida por Tsui Hark (uno de los pilares del cine de los 80 en la colonia británica) y dirigida por Chiu Siu Tung, *Una Historia China de Fantasmas* narra el amor imposible de un recaudador de impuestos (un jovencísimo Leslie Cheung) y el fantasma de una joven (Joey Wong, quién años después haría de





Cien años después de su muerte a manos de un antiguo compañero, seis legendarios guerreros sagrados renacen para hacer justicia. Basado en uno de los más populares videojuegos de todos los tiempos, *Samurai Showdown* es una saga de reencarnación y venganza, con mucha pelea y batallita. Charlotte, Wan Fu, Nakoruru, Galford y Tamtam emprenderán la busqueda de su compañero perdido, Haohmaru, por la provincia feudal de Edo.



Con el títulot´tulo de "Sailor Moon: La Película" la firma Anime Video presenta en nuestro país uno de los títulos más interesantes y esperados del año, las aventuras en pantalla grande de Usagi y compañía (inéditas en España hasta la fecha). En ella las Guerreros de la Justicia tendrán que hacer frente a Fiore, un miembro de la misma raza extraterrestre a la que pertenecen Ann y Ecru (enemigos de la primera mitad de Sailor Moon R). Fiore se encuentra bajo el maligno influjo de Kisenia, una poderosa flor-demonio que se ha aprovechado de la necesidad que tiene Fiore de volver a la Tierra para cumplir una antigua promesa a Mamoru/Tuxedo Mask. Cuando éste es secuestrado y llevado al asteroide que sirve de base a Kisenia, las Guerreros iniciarán una carrera contrarreloj para salvar a la Humanidad y rescatar a Tuxedo Mask antes de que sea demasiado tarde...
Estrenada el 14 de diciembre de 1993, se trata en realidad de la segunda película de Sailor Moon, correspondiente a Sailor Moon R, pero es la primera original, ya que el anterior largometraje es un collage con escenas de los episodios de la primera serie. Sin lugar a dudas se trata del mejor de los largometrajes de Sailor Moon hasta la fecha con un buen guión y una magnífica animación y hará las delicias tanto entre los aficionados a la serie como los seguidores del anime en general.
Esperemos que esto sólo sea el principio y se editen las restantesretsnates películas dedse Sailor Moon. Sea como fuere es seguro que todos acabaréis cantando:
"It's Moon... revenge... wooo!!!".

Javier Escajedo.

δ DIRAC
Distribuciones

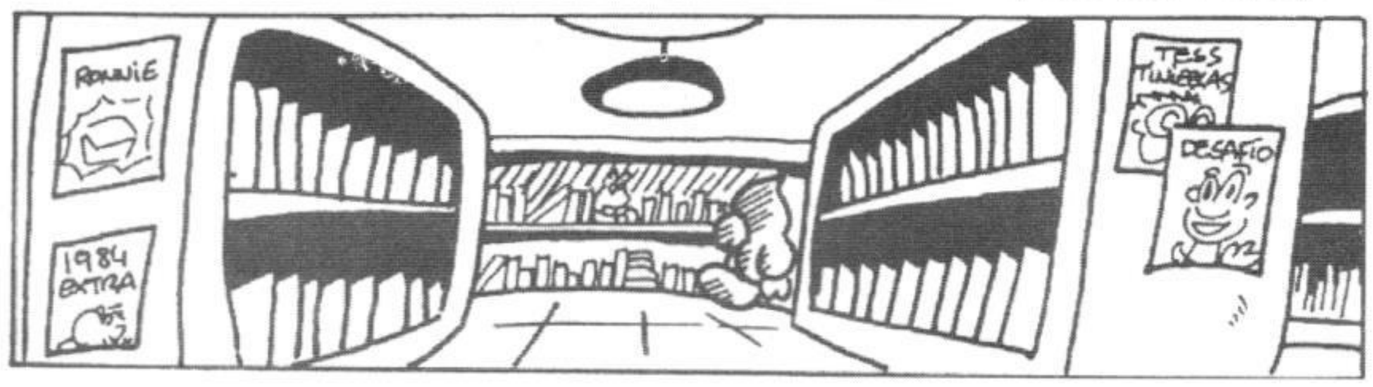
TODO PARA LA TIENDA ESPECIALIZADA

Distribuidor oficial de

PRODUCTOS *Ultra*•PRO

Complementos para naipes y comics: Bolsas y fundas protectoras, álbumes, hojas para álbumes...

Juegos de naipes: Magic (inglés y español), Star Wars, Vampire, Dixie, Netrunner...



COMICS

Fanhunter, Dragon Fall, manga erótico, CD ROMs, revistas...

Y TAMBIEN:

Advance Comics, Ciencia Ficción, Juegos de rol, Wargames, Ilustración, Dados...

Almogàvers, 40-42 • 08018 Barcelona

Tel. (93) 300 64 12 • Fax (93) 300 86 56

NUESTROS AUTORES

NURIA PERIS

Nació en Mataró, Barcelona, el 26 de junio de 1972.
Se ha licenciado en Bellas artes este mismo año y vive en la ciudad de Barcelona donde se dedica a trabajar casi exclusivamente para el mundo del comic. Le gusta pintar (cuadros, se entiende) y no soporta la música de Julio Iglesias, que hagan zapping sin su permiso ni que utilicen sus pinceles favoritos. Le encanta el mundo de la animación y sueña con poder llegar a trabajar para Disney o la revista *Newtype*. En música lo tiene claro, le gusta de todo un poco pero tiene un defecto; cuando trabaja escucha los 40 principales para suplicio de sus compañeros de estudio.

Neko.- Tú provienes de Bellas Artes, ¿cuando empezaste, te planteabas acabar convirtiéndote en dibujante de comic?

Núria Peris.- Cuando empecé no, pero a medida que fue pasando la carrera tuve clarísimo que quería tirar por allí.

N.- ¿Es una vocación tardía?

N. P.- Sí, sobre todo viendo a la gente de ahora, que empieza a los dieciséis años y que a los dieciocho está bastante más preparada de lo que yo estaba cuando empecé.

N.- ¿Por qué ahora tú tienes...?

N. P.- Veinticuatro.

N.- ¿Entonces, cuando empezaste Bellas Artes no pensabas que aquello te iba servir como formación para hacer comic?

N. P.- Bueno, en realidad ingresé en Bellas Artes porque a mí me gustaba la ilustración, en el sentido más amplio, y el comic era como un primo hermano y también me gustaba.

N.- ¿Y lo que aprendiste, te ha servido para el comic?

N. P.- No, me sirvió para encontrar gente como yo que estaba interesada en el tema, pero realmente los estudios no me han servido para nada. De la gente que conocí, salieron amigos y colegas de trabajo, como la Penya (Albert Monteys, Alex Fito, Ismael Ferrer y José Miguel Álvarez) que iban dos cursos más adelante que yo.

N.- ¿Cuál fue tu primer contacto con el comic a nivel profesional?

N. P.- Empecé en el Estudio Phoenix haciendo trabajos de merchandising, había que dibujar cromos y cosas asi, entintarlos y colorearlos a veces. Hice series como *Ranma 1/2*, *Doraemon*, *Mazinger Z* o los *Cinco Samurais*, después hice un fanzine con gente de la facultad. Pero los que realmente me animaron a continuar fueron los de Camaleón Ediciones, y de entre ellos José Ángel Cano, que era mi "director artístico".

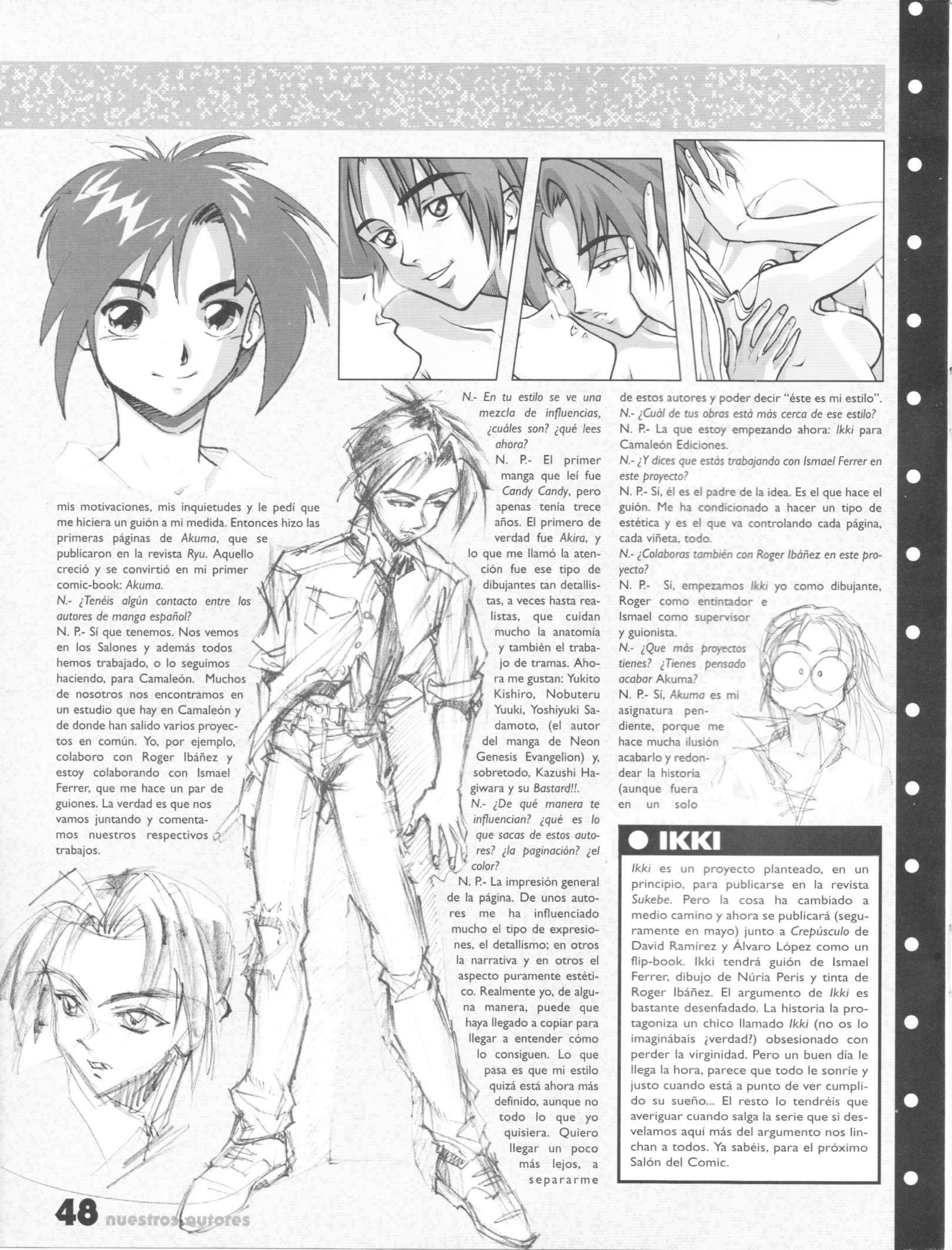
N.- ¿Y el siguiente paso?

N. P.- El siguiente paso fue buscarme un guionista porque vi que yo como guionista no servía. Encontré a Roke González, le expliqué

AKUMA

Akuma es una de las series de manga español que ha quedado un poco en el limbo. Parece que sus autores tiene intención de cerrar la historia en cuanto tengan un rato pero parece que va para largo. Las imágenes de esta página pertenecen al trabajo de pre-producción del número dos.

Núria había decidido adoptar un estilo más brusco, un poco más sucio. Lo que parece claro es que si Roke y Núria retoman la serie intentaran finiquitarla en un sólo número. Habrá que esperar y ver si pueden cerrarla completamente con tan solo un número. La serie prometía más.



mis motivaciones, mis inquietudes y le pedí que me hiciera un guión a mi medida. Entonces hizo las primeras páginas de *Akuma*, que se publicaron en la revista *Ryu*. Aquello creció y se convirtió en mi primer comic-book: *Akuma*.

N.- ¿Tenéis algún contacto entre los autores de manga español?

N. P.- Sí que tenemos. Nos vemos en los Salones y además todos hemos trabajado, o lo seguimos haciendo, para Camaleón. Muchos de nosotros nos encontramos en un estudio que hay en Camaleón y de donde han salido varios proyectos en común. Yo, por ejemplo, colaboro con Roger Ibáñez y estoy colaborando con Ismael Ferrer, que me hace un par de guiones. La verdad es que nos vamos juntando y comentamos nuestros respectivos trabajos.

N.- En tu estilo se ve una mezcla de influencias, ¿cuáles son? ¿qué lees ahora?

N. P.- El primer manga que leí fue *Candy Candy*, pero apenas tenía trece años. El primero de verdad fue *Akira*, y lo que me llamó la atención fue ese tipo de dibujantes tan detallistas, a veces hasta realistas, que cuidan mucho la anatomía y también el trabajo de tramas. Ahora me gustan: Yukito Kishiro, Nobuteru Yuuki, Yoshiyuki Sadamoto, (el autor del manga de Neon Genesis Evangelion) y, sobretodo, Kazushi Hagiwara y su *Bastard!!*.

N.- ¿De qué manera te influencian? ¿qué es lo que sacas de estos autores? ¿la paginación? ¿el color?

N. P.- La impresión general de la página. De unos autores me ha influenciado mucho el tipo de expresiones, el detallismo; en otros la narrativa y en otros el aspecto puramente estético. Realmente yo, de alguna manera, puede que haya llegado a copiar para llegar a entender cómo lo consiguen. Lo que pasa es que mi estilo quizá está ahora más definido, aunque no todo lo que yo quisiera. Quiero llegar un poco más lejos, a separarme de estos autores y poder decir "éste es mi estilo".

N.- ¿Cuál de tus obras está más cerca de ese estilo?

N. P.- La que estoy empezando ahora: *Ikki* para Camaleón Ediciones.

N.- ¿Y dices que estás trabajando con Ismael Ferrer en este proyecto?

N. P.- Sí, él es el padre de la idea. Es el que hace el guión. Me ha condicionado a hacer un tipo de estética y es el que va controlando cada página, cada viñeta, todo.

N.- ¿Colaboras también con Roger Ibáñez en este proyecto?

N. P.- Sí, empezamos *Ikki* yo como dibujante, Roger como entintador e Ismael como supervisor y guionista.

N.- ¿Que más proyectos tienes? ¿Tienes pensado acabar Akuma*?*

N. P.- Sí, *Akuma* es mi asignatura pendiente, porque me hace mucha ilusión acabarlo y redondear la historia (aunque fuera en un solo

IKKI

Ikki es un proyecto planteado, en un principio, para publicarse en la revista *Sukebe*. Pero la cosa ha cambiado a medio camino y ahora se publicará (seguramente en mayo) junto a *Crepúsculo* de David Ramírez y Álvaro López como un flip-book. Ikki tendrá guión de Ismael Ferrer, dibujo de Núria Peris y tinta de Roger Ibáñez. El argumento de *Ikki* es bastante desenfadado. La historia la protagoniza un chico llamado *Ikki* (no os lo imaginábais ¿verdad?) obsesionado con perder la virginidad. Pero un buen día le llega la hora, parece que todo le sonríe y justo cuando está a punto de ver cumplido su sueño... El resto lo tendréis que averiguar cuando salga la serie que si desvelamos aquí más del argumento nos linchan a todos. Ya sabéis, para el próximo Salón del Comic.

número), pero no he encontrado tiempo para hacerlo. A parte de que quería ir madurando la estética. De verdad que lo he intentado, pero no ha habido manera.

N.- ¿Y alguna otra cosa aparte de Ikki*?*

N. P.- Sí hay otros pero, de momento, no puedo comentarlos porque están pendientes de aprobación.

N.- Nos hemos enterado de que hay algo llamado Skuhm y algo para el Primera Línea.

N. P.- Estáis bien informados. Lo único que puedo decir es que *Skuhm* es un comic-book de fantasía heroica y lo del *Primera Línea* es un comic-book erótico a saco.

N.- Últimamente la mayoría de tus trabajos son eróticos, ¿te has encasillado? ¿O es casualidad?

N. P.- No, digamos que empecé para ampliar fronteras y como han ido saliendo oportunidades y yo me he encontrado cómoda, he continuado. Pero no ha sido porque me quisiera encasillar, y si me encasillan a mí me da igual, yo continuaré dibujando todo lo que me guste.

N.- ¿A quién crees que va dirigido ese material erótico? ¿En que público piensas cuando lo estás haciendo?

N. P.- A mí me gustaría pensar que llega a una persona, digamos adolescente, y que fuera mixto. ¿Que gusta más a chicos que a chicas, porque está más pensado para chicos? Eso es algo contra lo que lucho. Pero las editoriales mandan, los guionistas mandan y yo soy el último mono. Pero, siempre que puedo, hago lo posible para que haya un público femenino, que ahora no sé si existe.

N.- De lo que se hace actualmente de manga español, ¿qué es lo que más te gusta?

N. P.- Bueno, a mí personalmente, lo que hace Vanessa Durán (no sé si porque es una chica); por otro lado, el tipo de comic humorístico de David Ramírez; las últimas cosas de Ismael Ferrer en *Yoko*... pero, sobre todo soy una fan, aunque él no quiera dibujar manga, de Germán García.

N.- ¿Eres muy otaku? ¿Consumes mucho manga y anime?

N. P.- Sí, siempre que puedo. Intento encontrar cosas que no conozco de Japón a través del *Newtype* y el *Dragon Magazine*. De anime, lo que me gusta no lo encuentro en las televisiones de nuestro país, así que lo consigo a través de amigos. Cosas como el *Gundam Wing* o Please Save my Earth.

N.- ¿Se puede vivir del manga en España?

N. P.- Ahora, no.

N.- ¿Y de qué vives?

N. P.- De otros trabajos, como pintar portadas para Planeta, hacer adaptaciones gráficas...

N.- ¿Qué más has hecho para Planeta?

N. P.- Dibujé las portadas de la serie *Alice 12* y también he hecho las adaptaciones de onomatopeyas para *Alice 12*, *El Puño de la Estrella del Norte* y he pintado portadas para *Gatsu, el Guerrero Negro* y *Siempre es Domingo*.

N.- ¿Qué piensas de la situación del manga en España?

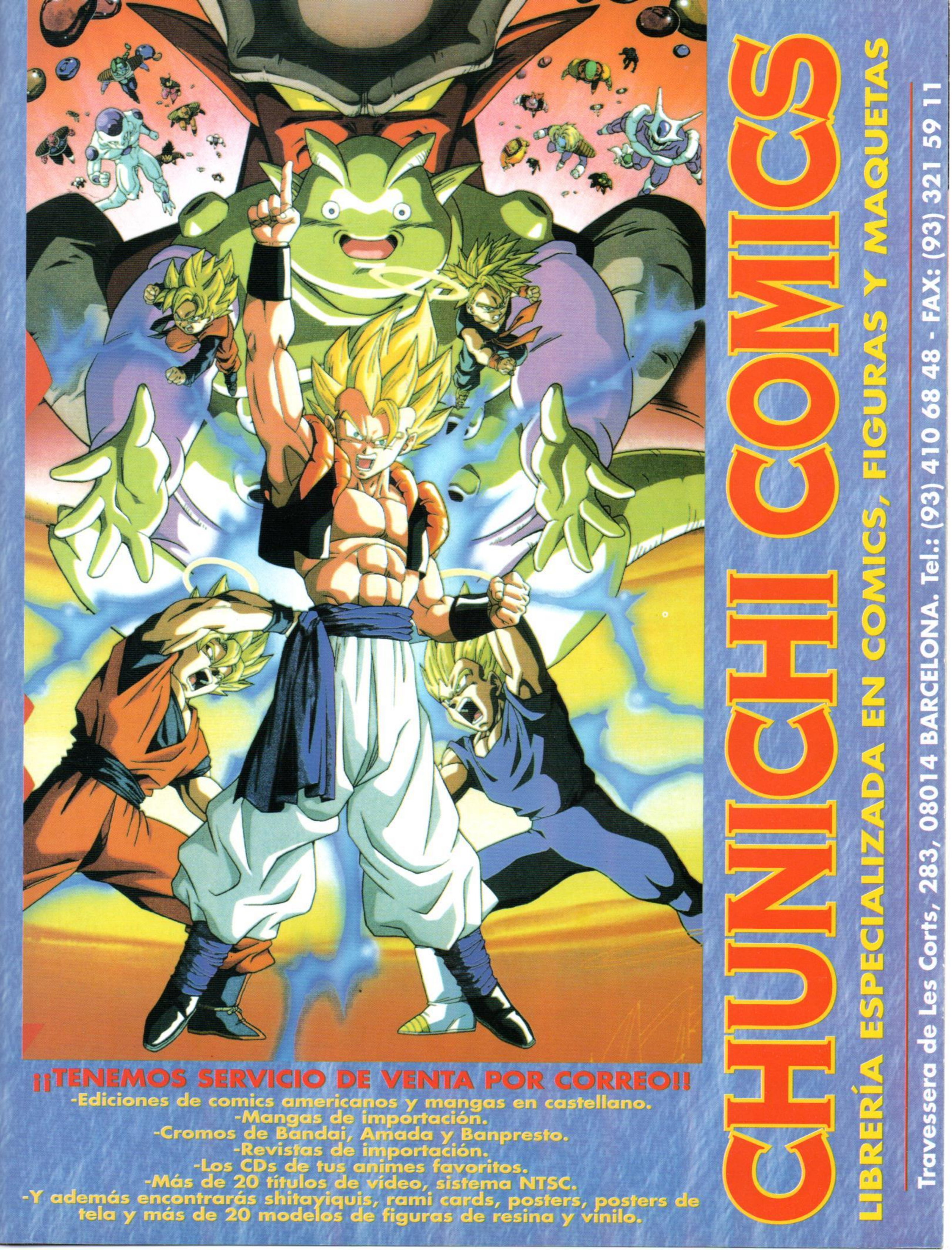
N. P.- Lo veo mal. La mayoría del público sólo consume *Dragon Ball*, y los demás autores les suenan a chino, incluso los conocidos,

N.- Muchas gracias por tu tiempo.

EL VUELO DE SKUHM

Las ilustraciones de esta página corresponden a un proyecto para una editorial española cuyo nombre no podemos desvel. Pero lo que sí os podemos decir es que el guión del mismo es de Germán García, el creador de *Tess Tinieblas* al que conoceréis mejor quizás por una historieta que hizo de *Nausicaä* en el *Sukebe*. El dibujo es, como no, de Núria Peris. *El vuelo de Skuhm* nos cuenta las aventuras de un joven herrero que se ve envuelto en un extraño embrollo en el que también podemos encontrar a una hechicera, un comerciante megalómano, un huevo y una ciudad de mercenarios y ladrones en la que sucede todo el asunto. De momento sólo hay bocetos y algunas viñetas en espera de la aprobación final del proyecto que parece bastante probable. Ya os contaremos.

EN PROCESO: IKKI, por Nuria Peris


CHUNICHI COMICS
LIBRERÍA ESPECIALIZADA EN COMICS, FIGURAS Y MAQUETAS
Travessera de Les Corts, 283, 08014 BARCELONA. Tel.: (93) 410 68 48 - FAX: (93) 321 59 11
¡¡TENEMOS SERVICIO DE VENTA POR CORREO!!
-Ediciones de comics americanos y mangas en castellano.
-Mangas de importación.
-Cromos de Bandai, Amada y Banpresto.
-Revistas de importación.
-Los CDs de tus animes favoritos.
-Más de 20 títulos de vídeo, sistema NTSC.
-Y además encontrarás shitayiquis, rami cards, posters, posters de tela y más de 20 modelos de figuras de resina y vinilo.

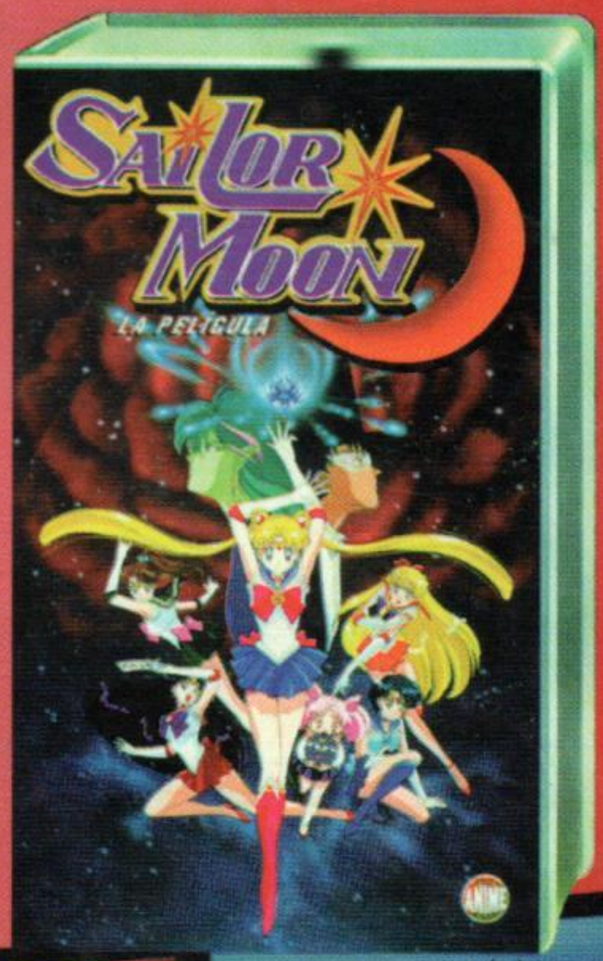
LOS MAYORES ÉXITOS DE LA ANIMACIÓN JAPONESA.

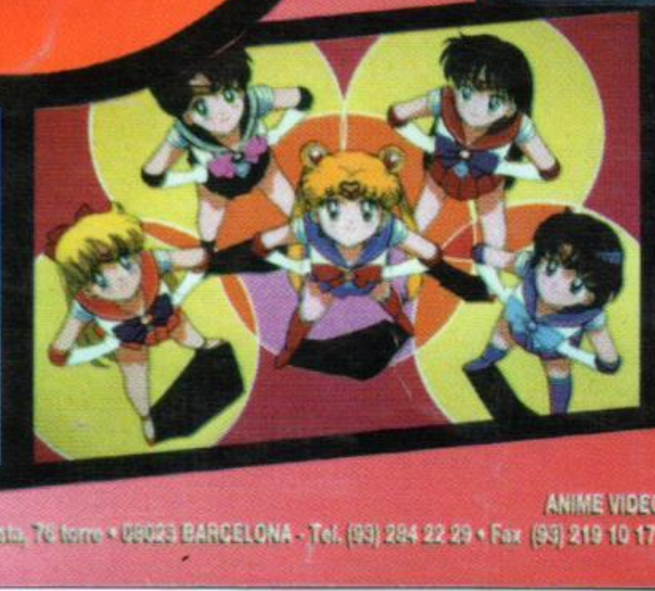
LA SERIE

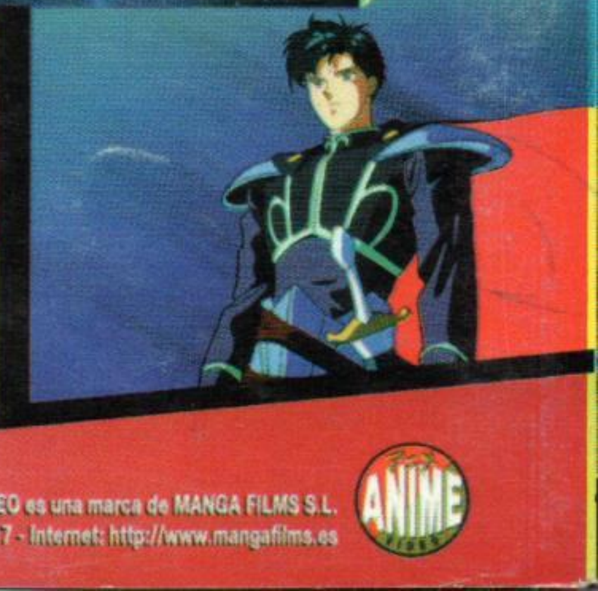
STREET FIGHTER II

SAILOR MOON

LA PELÍCULA







Valdeman/Original&Copia

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
La Costa, 76 torre • 08023 BARCELONA - Tel. (93) 284 22 29 • Fax (93) 219 10 17 - Internet: http://www.mangafilms.es